

Demos jugables Reviews Noticias exclusivas Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine
NÚM. 77
ESPAÑA 5,95 €
PREVIEW
ENTER THE MATRIX
EL juego de LA película
REPORTAJE
FINAL FANTASY
Los saga de las sagas, desde el principio
PREVIEW
TOMB RAIDER:
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Lara da el gran salto
REVIEW
PRO RACER
Más carreras en PSone
CONCURSOS
30 ABONOS FESTIVAL DE BENICÁSSIM 2003
20 LOTES LILO & STITCH + MOCHILA PSONE
12 DEMOS JUGABLES TOMB RAIDER • DRIVER 2 • TOMB RAIDER 2 • GRAN TURISMO • METAL GEAR SOLID • TOMB RAIDER 3 • DRIVER • SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN • QUAKE II • ISS2 • TOCA WTC • TEKKEN 3
PlayStation
MC
MC EDICIONES
8 414090 112772
00077





¡¡ LOS MEJORES SERVICIOS !! al 7077*



¿ Que hacer para conquistarle ?
¿ Como puedo declararme ?
Envía AMOR seguido de tu pregunta al 7077*.
Ej : AMOR hemos discutido



¿ Tienes confianza en tu pareja ?
Envía TEST CONFIANZA.
¿ Lo vuestro es amor o puro sexo ?
Envía TEST AMOR.
¿ Das importancia al sexo ?
Envía TEST SEXO.
¿ Sabes seducir ?
Envía TEST SEDUCIR.
al 7077*
3 SMS maxi



FRASES

¿ Te faltan frases para :

- Declarar tu amor a tu pareja ? Envía FRASE AMOR.
- Divertir a tus colegas Y amigos ? Envía FRASE PICANTE o FRASE HUMOR.

al 7077*



Amor, romance, sorpresas... ¿ que te deparará el día ?
Envía tu signo del zodiaco al 7077*.
Ej : LEO



Enfadarse también puede ser divertido
Envía INSULTO al 7077* y recibiras los insultos más divertidos.



¿ Quieres conocer las claves de tu futuro ?
Envía TAROT al 7077* y descubre la solución a tus problemas.
4 SMS maxi



Riete sin parar con los mejores chistes
Envía CHISTE al 7077* y deja a un lado el aburrimiento.

Envía directamente el código de tu elección por SMS al 7077*

y tambien en www.kiwee.es

Ahora también puedes mandar logos y melodías a tus amigos. Llama ya al **906 033 070****
y sorpréndelos .

MELODIAS

0517711 Hey sexy lady
0517712 Family portrait
0517713 Not gonna get us
0517714 Holding on for you
0517715 Sunday
0517716 Don't know what to tell ya
0517717 Marco
0517718 Tu maiss promis
0517719 Meninas do Ribeira do Sado
0517720 Devuelveme la vida
0517721 Paper'd up
0517722 The Cheeky song
0517723 La fuerza de la vida
0517724 Surrender
0517725 Sabes
0517726 Un Hombre así
0517727 Comunicando
0517728 Nunca debí enamorarme
0517729 Mama, I'm coming home
0517730 Dreamer
0517731 Sing for the moment
0517732 Gossip folks
0517733 Baby
0517734 Thugz mansion
0517735 Miss you
0517736 With my own two hands
0517737 Un Juego de dos
0517738 Mola Mazo
0517739 Dime
0517740 Amistad
0517741 Yo te dare
0517742 Digale
0517743 Mi razon de vivir
0517744 No me llames iluso
0517745 Morenita
0517746 Sambame
0517747 Viviré, moriré
0517748 Tatuaje
0517749 Color Esperanza
0517750 Dos hombres
0517751 Mienteme
0517752 Work It
0517753 Through the rain
0517754 All the things she said
0517755 Matrix
0517756 Ave María
0517757 Torero
0517758 El equipo A
0517759 Titanic
0517760 Bonnie and Clyde
0517761 Come into my world
0517762 Feel
0517763 Feel it boy
0517764 Girl Talk
0517765 Lose yourself

TOP 10

1 0517766 Chihuahua
2 0517767 Aserejé
3 0517768 Désenchantée
4 0517769 Himno Real Madrid
5 0517770 Lloraré las penas
6 0517771 Misión Imposible
7 0517772 Himno F.C.Barcelona
8 0517773 Los Simpsons
9 0517774 Morenita
10 0517775 El exorcista







1 0517701
2 0517702
3 0517703
4 0517704
5 0517705
6 0517706
7 0517707
8 0517708
9 0517709
10 0517710

LOGOS












0517619 0517620 0517621 0517622
0517623 0517624 0517625 0517626 0517627 0517628
0517629 0517630 0517631 0517632 0517633 0517634
0517635 0517636 0517637 0517638 0517639 0517640
0517641 0517642 0517643 0517644 0517645 0517646
0517647 0517648 0517649 0517650 0517651 0517652
0517653 0517654 0517655 0517656 0517657 0517658

SALVAPANTALLAS

0517659 0517660 0517661 0517662 0517663 0517664
0517665 0517666 0517667 0517668 0517669 0517670 0517671 0517672 0517673
0517674 0517675 0517676 0517677 0517678 0517679 0517680 0517681 0517682
0517683 0517684 0517685 0517686 0517687 0517688 0517689 0517690 0517691
0517692 0517693 0517694 0517695 0517696 0517697 0517698 0517699 0517700

*Coste por mensaje : 0,9 € + IVA. Coste por logo o melodía 1,8 €+ IVA. **1,09 €/min. Servicios ofrecidos por KIWEE Apartado de correos 14467 Madrid. Al utilizar nuestros servicios, el número de su teléfono móvil quedará grabado en nuestra base de datos. Dispone usted, conforme a la legislación vigente, al derecho de acceso, rectificación y cancelación de sus datos, bajo simple demanda a la dirección anteriormente citada. Al hacer uso de este servicio, autoriza usted a la sociedad K-Mobile, a usar y facilitar sus datos a sus empresas asociadas. Puede solicitar las condiciones integrales de los servicios, a la dirección anteriormente citada. La totalidad de las marcas están registradas por sus respectivos propietarios. La instalación de Logos y salvapantallas solo es posible para móviles Nokia. La instalación de melodías solo es posible en móviles Nokia, Sendo, Sagem, Trium, Motorola, Alcatel, Ericsson e Samsung adaptados. **CHAT SMS** : Servicio exclusivamente reservado a mayores de edad. Al registrarse en el chat el usuario accepta recibir mensages SMS en su móvil y que animadores puedan intervenir en el servicio. Para darse de baja enviar "STOP" al 7444. **Juego SMS** : Extracto del reglemento: Juego de habilidad válido del 03/03/2003 al 30/06/2003 (17 sesiones de 7 días cada una) organizado por la empresa K-MOBILE SA BP 300 75464 Paris Cedex FRANCIA. El ganador de cada sesión sera el jugador que haya acumulado más puntos contestando correctamente a preguntas de multiple elección enviadas por SMS. El juego permite ganar 17 premios (uno por cada sesión) segun el premio elegido por el jugador : una playstation 2 (valor comercial : 249€) o un móvil Nokia 8310 (valor : 355 €) o un talón de 150 euros o una X-Box (valor : 249 €). El reglamento completo esta depositado ante notario en la consultoria Venezia, Laval-Liau, notarios en la avenida Charles de Gaules 130, 92000 Neuilly sur Seine- Francia. Participando a este juego se autoriza recibir sms a su móvil.



www.kiwee.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE **PlayStation Magazine**

playstation@mcediciones.es

Directora edición española: Raquel Garcia i Ulldemolins
Jefe de redacción: Joan Piella Solà
Coordinadora (Madrid): Ruth Parra
Maquetación: Lluís Guillén
Colaboradores: Miquel López, Javier Lourido, Joaquín Garzón, Arnau Marín, Teriyaki Taito, John Saucepan, Sapo, R. Gavela, Under-Man, Bazak, Raúl Guerrero, Toni Font, África Fanlo y Oriol Ampuero

Publicidad
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 96 Fax: 91 417 04 84

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel.: 93 254 12 50

EDITA



Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de publicidad
Paseo de San Gervasio 16-20
Tel. 93 254 12 50
Fax 93 254 12 63
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Delegación en Madrid
Alcorcón, 9
Polígono Ind. Las Fronteras
28850 Torrejón de Ardoz, Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime PRIN TONE
Tel.: 91 808 50 15

Impreso en España – Printed in Spain
Depósito Legal: B-46888-1996
Edición: 05/03



EDITORIAL

El que acuñó el dicho "La primavera la sangre altera" muy probablemente no jugaba a videojuegos, pero sabía muy bien lo que decía. Alterados estamos todos en la redacción, especialmente los analistas (nota: el primo del redactor jefe no cuenta, éste está alterado las 24 horas del día). Y no por la alergia al polen, ni a las mariposas, ni a las florecillas silvestres. Lo del *bajón* en primavera, la famosa astenia primaveral, aquí nadie tiene idea de lo que es. Y es que parece que después del aluvión de títulos durante la campaña navideña el tema vuelve a animarse... ¡y cómo! El mes pasado ya despuntaba algún indicio... analizábamos *Devil May Cry 2*, *Final Fantasy Origins*, *Rayman 3*... pero lo que es este mes... tenemos dos de las *previews* más esperadas del año: *Tomb Raider: el ángel de la oscuridad* y *Enter the Matrix*, que vienen *acompañadísimas* de títulos como *Soul Calibur 2*, *Rygar*, *F1 Career Challenge*, el último *Resident Evil* y *SOCOM U.S Navy Seals*, por ejemplo. Este último es el buque insignia de la avanzadilla *online* que Sony tiene prevista. Imagínate, poder jugar *online* con gente que vive en la otra punta del mundo... Toda una experiencia global que, en sus primeros balbuceos, ya nos permite profetizar que el entretenimiento digital va a dar un vuelco con los juegos *online*. Será como entrar en otra dimensión. Valga como ejemplo parte del reportaje que hemos dedicado a la saga *Final Fantasy*, y que te espera unas páginas más allá de ésta. En él repasamos la historia de la saga, juego a juego, y –por supuesto– también hablamos sobre *FFXI*, el primer título *online* de la saga que ya se disfruta en esta modalidad en Japón. Un título que, además de toda la épica y mística características que emanan los *FF*, ofrece distintos mundos a los que pertenecer, diferentes razas a las que encarnar, misiones que cumplir en grupo, ya que cada miembro tiene unas habilidades propias e intransferibles... Eso sí que será meterse de lleno en una aventura. ¡Se nos ponen los pelos de punta de la emoción! ¡*Vivir* algo semejante! Que se den prisa con la conexión, por favor, la impaciencia nos consume.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO
Mayo 2003



PREVIEWS

REPORTAJES



REVIEWS









SECCIONES


Chaos Legion


F1 Career Challenge


Tomb Raider:


Resident Evil: Dead Aim

ESPACIO CD



TOMB RAIDER
JUGABLE

TOMB RAIDER II
JUGABLE

TOMB RAIDER III
JUGABLE

DRIVER 2
JUGABLE

METAL GEAR SOLID
JUGABLE

GRAN TURISMO
JUGABLE

ISS PRO EVOLUTION
JUGABLE

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
JUGABLE

TEKKEN 3
JUGABLE

TOCA WORLD TOURING CARS
JUGABLE

QUAKE II
JUGABLE

DRIVER
JUGABLE

Proyecto Play

UN VISTAZO A LOS JUEGOS DEL MAÑANA...

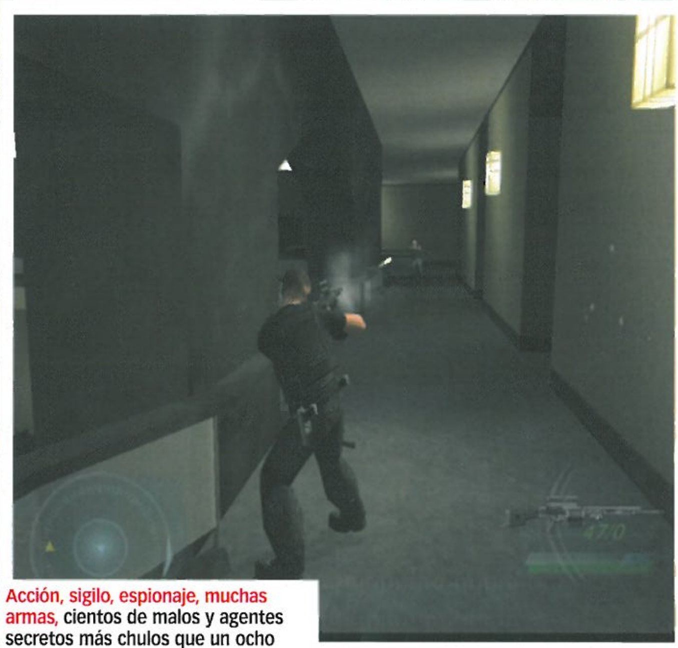
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

- EL PRIMER SYPHON FILTER PARA PS2
- ACCIÓN EN ESTADO PURO
- GABE LOGAN, PROTOTIPO DE HÉROE DE MANDÍBULA CUADRADA
- UN CENTENAR DE ARMAS, 13 MUNDOS Y MUCHAS CARAS CONOCIDAS

Syphon Filter es, por méritos propios, una de las mejores series de acción que hemos disfrutado en PSX/PSone. Gabe Logan y Lian Xing, sus protagonistas, nos ha proporcionado muchas horas de adrenalina, sigilo e intriga a lo largo y ancho del vasto mundo poligonal. Así que en la redacción estamos dado palmas con las orejas desde que se ha anunciado el lanzamiento del primer título de la serie para los 128 bits de la bestia negra. *Syphon Filter: The Omega Strain* devolverá a los escenarios poligonales a Logan, la inteligente Xing y a otros viejos conocidos de la misteriosa Agencia: el agente sudafricano Lawrence Mujari o Teresa Lipan, a quien creíamos muerta al término de *SF 2* pero que afortunadamente regresó vivita y coleando en *SF 3*.

En *SF: The Omega Strain* tendrás a tu disposición un centenar de armas y misiones dinámicas en las que los objetivos pueden ir cambiando según se desarrollen los acontecimientos. La variedad de modos de juego que incluirá promete muchas horas frente a la «Play»: elige entre Correr y Disparar o mantén el Sigilo, crea las propias características de tu agente secreto o inclínate por jugar on-line para desbloquear bonos, nuevas misiones y rutas ocultas. Podrás montar su propio equipo de agentes especiales con otros 3 colegas en la opción on-line o trabajar conjuntamente para culminar con éxito misiones que te sería imposible cumplir sólo. Y no será precisamente por falta de armas: tendrás un total de 100 a tu disposición.

Modo multijugador, juego *online*, más armas, más personajes jugables, viejos conocidos... Sólo podemos esperar que el primer *SF* para PS2 sea tan divertido, adictivo y jugable como sus hermanos de PSone.



Acción, sigilo, espionaje, muchas armas, cientos de malos y agentes secretos más chulos que un ocho

¿QUÉ? Una nueva entrega de acción y sigilo **¿QUIÉN?** Sony, por supuesto



Fuegos artificiales sólo para tus ojos

La pifiaste, pringao. ¿A quién se le ocurre ponerse esa bufanda rojo chillón atrae-balas?

«volerás a verles: Esta vez en todo el esplendor de los 128 bits

¿CUÁNDO? 2004

¿POR QUÉ? Porque la bestia negra de Sony también merecía un *SF*


Panorámica del castillo de Colditz

Los prisioneros de Colditz cavaron varios túneles para huir

Para excavar los túneles utilizaban todo tipo de útiles improvisados

LA GRAN EVASIÓN SE PASA A LOS VIDEOJUEGOS

CUÁNDO AGOSTO **QUIÉN** SCI/PROEIN **DÓNDE** WWW.SCI.CO.UK

EL EVENTO SCI y Proein invitan a *PSMag* a la presentación en tierras germanas de su nuevo juego de fugas



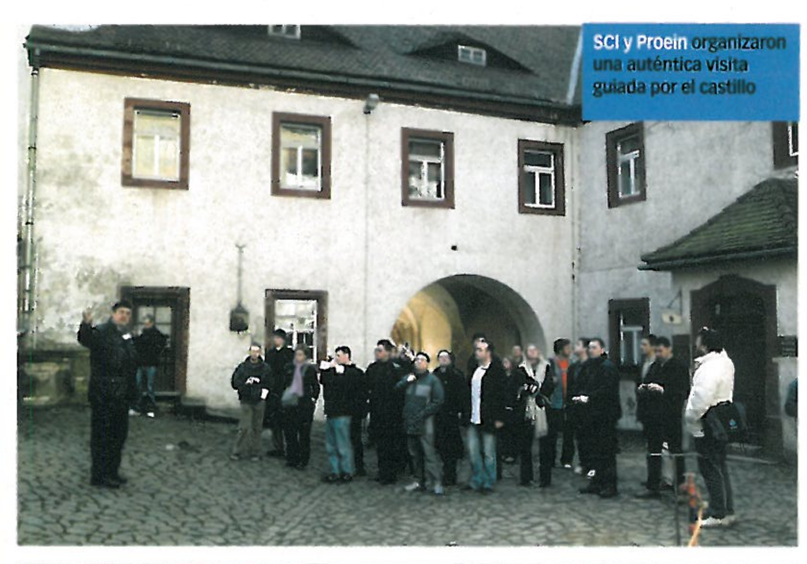
PlayStation Magazine viajó recientemente hasta Alemania para asistir a la presentación de *La Gran Evasión*, uno de los títulos en desarrollo más emblemáticos del catálogo de SCI.

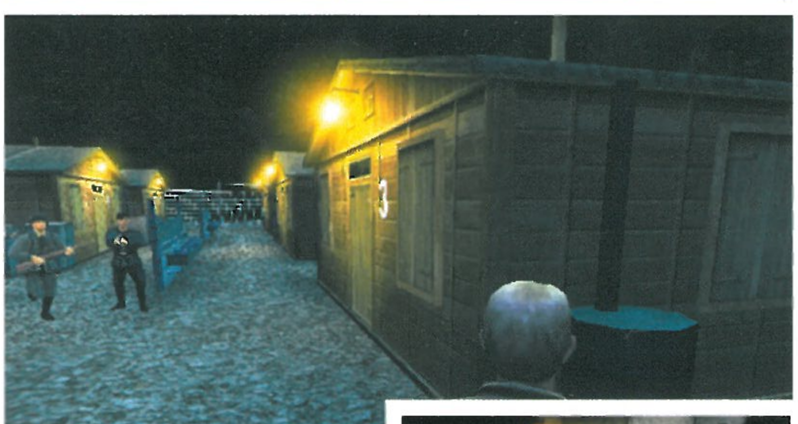
La Gran Evasión está basado en la película del mismo nombre que protagonizó Steve McQueen hace ahora cuarenta años. El editor ha adquirido los derechos para utilizar la trama argumental e incluir a los cuatro personajes principales del film.

A semejanza de la película, el objetivo principal de este juego es escapar de Stalag Luft III, un campo de máxima seguridad al que se enviaban aquellos prisioneros que intentaron fugarse de otros campos.

Hay tres tipos distintos de misiones en *La Gran Evasión* en función de la fase de juego en la que te encuentres. Así, las primeras misiones tendrán que ver con la preparación de la fuga, otras abordarán la huída del campo de prisioneros y las últimas se centrarán en las rutas para abandonar Alemania. Por esa razón, los escenarios abarcan un buen número de entornos distintos como, por ejemplo, los campamentos de prisioneros, un castillo emplazado en lo alto de una montaña, un hospital, un tren en marcha o un aeródromo militar. Por otra parte, el jugador podrá controlar a los cuatro personajes principales que aparecían en la película, cada uno de ellos con habilidades específicas: Hilts (el personaje protagonizado por Steve McQueen en el film) es un artista de las fugas, MacDonald habla alemán, Sedgewick es


Algunas de las estancias de los prisioneros se conservan como antaño


SCI y Proein organizaron una auténtica visita guiada por el castillo



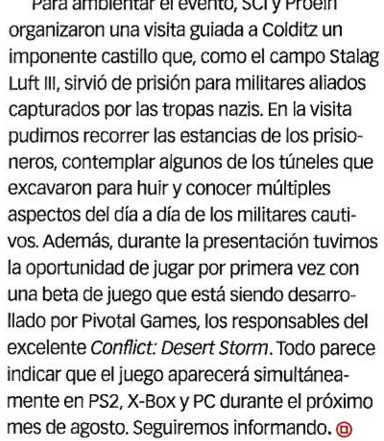






Algunas de las pertenencias de los militares cautivos aún se conservan





capaz de poner en marcha los mecanismos más complejos y, por su parte, Hendley puede robar con maestría todo aquello que sea necesario para la evasión.

Para ambientar el evento, SCI y Proein organizaron una visita guiada a Colditz un imponente castillo que, como el campo Stalag Luft III, sirvió de prisión para militares aliados capturados por las tropas nazis. En la visita pudimos recorrer las estancias de los prisioneros, contemplar algunos de los túneles que excavaron para huir y conocer múltiples aspectos del día a día de los militares cautivos. Además, durante la presentación tuvimos la oportunidad de jugar por primera vez con una beta de juego que está siendo desarrollado por Pivotal Games, los responsables del excelente *Conflict: Desert Storm*. Todo parece indicar que el juego aparecerá simultáneamente en PS2, X-Box y PC durante el próximo mes de agosto. Seguiremos informando.




Sigilo, mucho sigilo... y fíjate en los efectos de luz, haznos el favor


John Merchant, responsable de marketing de Ice Nine, nos muestra sus habilidades


¿Amigo o enemigo?: en Ice Nine nada es lo que parece

JUNTOS PERO NO REVUELTOS

QUIÉN BAM! ENTERTAINMENT/UBISOFT · CUÁNDO MARZO · DÓNDE BATH Y BRISTOL

DE VIAJE Ubi Soft y Bam! Entertainment nos muestran Ice Nine y Wallace and Gromit en Inglaterra

El tópico de Inglaterra es la lluvia... pues bien, durante el viaje no llovió. Un tópico para los juegos de sigilo podría ser que después de *Metal Gear Solid* poco hay que decir... pues bien, Ubi Soft tiene *Splinter Cell* y *Ice Nine*, casi listo este último para su lanzamiento. Y para seguir con tópicos, seguro que habrás oído que la animación es cosa de niños, aunque si has visto algún film animado de *Wallace and Gromit* es probable que no pienses lo mismo... ¿y si te decimos que pronto tendrán su propia aventura poligonal? Nada, que con este viaje muchos tópicos se fueron al garete, y te vamos a contar por qué.... pero vayamos por partes

Ice Nine

Más que un shooter, *Ice Nine* es un juego de sigilo. El título del juego responde al nombre de un peligroso virus informático de proporciones catastróficas que amenaza al mundo y que se extiende incluso a través de la red eléctrica.

El argumento, de lo más cinematográfico, te envuelve en una maraña de conspiraciones, espías, y hechos que afectan a tu pasado, a la vez que te ves inmerso en una serie de misiones. Las decisiones que tomes durante el juego, afectarán al final del mismo. Puedes mantenerte fiel a los principios de la CIA o hacer un doblete y trabajar para la organización terrorista china Xu, que va tras el virus.

Tú eres Tom Carter, un joven agente de la CIA a punto de terminar su formación, pero tu último día en el centro de entrenamiento va a resultar de lo más extraño...

Se trata de un juego en primera persona que transcurre a lo largo de 12 niveles. Además de un buen apartado gráfico, el juego cuenta con una jugabilidad muy intensa. Provisto de un auricular –como en *SOCOM*– escucharás las órdenes de tu superior que te irá orientando. Suma a todo esto un arsenal de armas y juguetitos electrónicos, y el hecho que en este juego nada es lo que parece, y tienes por delante un título que promete mucho... seguiremos informando.

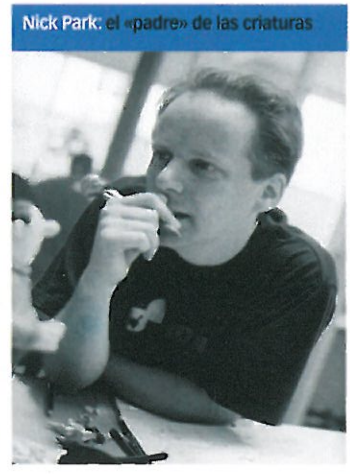
Wallace and Gromit Project Zoo

Con el apoyo de Aardman Studios, lugar donde tuvo lugar la presentación, Bam! Entertainment está desarrollando el que será el primer título de dos famosos personajes de animación, Wallace y Gromit: *Wallace and Gromit Project Zoo*.

Varias compañías se habían interesado anteriormente por desarrollar juegos de *Wallace and Gromit*, pero tan solo Bam! y Frontier han sido capaces de capturar la esencia del particular mundo de estos personajes. Los estudios Aardman se han involucrado de lleno en el proyecto. Animadores, guionistas, storyboarders y el propio Nick Park, creador de estos simpáticos personajes y de las divertidas gallinas de *Chicken Run*, han asesorado a los desarrolladores para que el proyecto reflejara con toda exactitud el universo de Wallace y Gromit en todo su esplendor *plataformero*. El protagonista es Gromit, mientras que Wallace se encarga del apoyo logístico con sus inventos. El malvado Feathers, convicto en el parque zoológico después de su última fechoría (*The Wrong Trousers*), ha secuestrado a todos los cachorros del zoo y esclavizado a sus progenitores.

Nuestro canino héroe superará todo tipo de obstáculos y cada vez que rescate a un cachorro, recibirá la ayuda del progenitor pertinente. Los desarrolladores han sabido impregnar el juego del sentido del humor de los personajes de Nick Park, y són múltiples los guiños en clave de humor a películas y juegos famosos... ya los descubrirás. *Wallace and Gromit Project Zoo* está previsto para octubre de 2003. Pronto te contaremos más.


Un set: de los que se utilizan para filmar las animaciones. En el juego, se han trabajado las texturas para que los personajes parezcan de plastilina...


Nick Park: el «padre» de las criaturas


Dos capturas del juego, para que veas...

NACE LA PRIMERA FERIA DEL SECTOR EN ESPAÑA

CUÁNDO 26-29 JUNIO QUIÉN E.J. KRAUSE &ASOCIADOS DÓNDE WWW.S2EONLINE.COM

S2E Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital

La primera edición del Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital (S2e), reunirá por primera vez en España las últimas novedades y tendencias en hardware y software de entretenimiento electrónico y cultura digital. Videojuegos, música y nuevas tecnologías, cine y vídeo digital, ocio digital en Internet y electrónica de consumo serán las principales áreas temáticas del encuentro, que tendrá lugar en Madrid del 26 al 29 de junio. A pesar de la creciente importancia social y económica del mercado de los videojuegos en nuestro país, no existía ningún punto de encuentro específico dedicado al mismo. S2e nace con la intención de ocupar ese hueco y de convertirse en la gran celebración del ocio digital. De hecho, S2e no será una feria de muestras de mirar y no tocar, ya que ha sido concebido pensando tanto en las necesidades de un sector en crecimiento, como en los gustos de un público masivo que podrá visitar el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid de 11 de la mañana a 12 de la noche.

Uno de los principales atractivos para el visitante es que podrán conocer, por primera vez en España, las últimas novedades que se presenten en el Consumer Electronics Show (CES) y la Electronic Entertainment Expo (E3), las ferias de videojuegos más importantes del mundo, que se celebran poco antes del S2e. Además, las actividades paralelas a la muestra comprenderán desde el I Encuentro de Desarrolladores Multimedia Latinoamericano a torneos con distintos videojuegos, conferencias y exposiciones.

LOS MÁS VENDIDOS

CUÁNDO 1-31 MARZO 2003 QUIÉN CENTRO MAIL DÓNDE WWW.CENTROMAIL.ES

FINAL FANTASY Los orígenes de la saga de las sagas, líder en PSone

Esta es la lista de los títulos más vendidos del 1 al 31 de marzo de 2003 facilitada por Centromail. Para más información, www.centromail.es



PSone	PS2
1. *Final Fantasy Origins*	1. *Splinter Cell*
2. *Metal Gear Solid*	2. *Los Sims*
3. *The Dukes of Hazzard 2*	3. *GTA: Vice City*
4. *FIFA Football 2003*	4. *Tenchu: La ira del cielo*
5. *F1 Racing Championship*	5. *Pro Evolution Soccer 2*
6. *Final Fantasy IX* (Platinum)	6. *Silent Hill 2: Director's Cut* (Platinum)
7. *Yu-Gi-Oh!*	7. *Mortal Kombat: Deadly Alliance*
8. *Pro Evolution Soccer*	8. *The Getaway*
9. *Castlevania Chronicles*	9. *Metal Gear Solid 2: Substance*
10. *Spec Ops: Airborne Commando*	10. *Kingdom Hearts*

PINOBEE

CUÁNDO PRONTO QUIÉN KONAMI DÓNDE WWW. KONAMI.COM

NOVEDAD Un plataformas de la vieja escuela

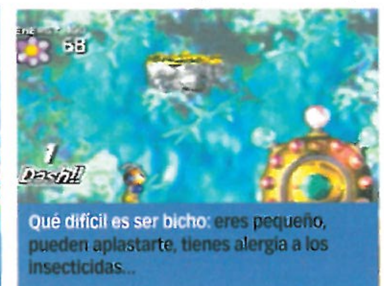
Si fuéramos el tipo de gente que juzga las cosas por el aspecto, no dejaríamos que el primo del redactor jefe viniera a visitarnos, pero por suerte (para él), a la gente de *PSMag* nos gusta profundizar en los temas. Y eso va también por *Pinobee*, claro.

De acuerdo que los plataformas en scroll de la vieja escuela ya tuvieron su época, y los sprites en 2D animados no son el no va más, por eso entendemos que a priori uno no salte de alegría cuando vea que *Pinobee* es un título con estas características.

Tendrás que correr, saltar y volar para abrirte camino a lo largo de nueve areas y salvar el mundo… de los insectos. Plántales cara a tus enemigos, atácales y házte con todos los *power*-ups que encuentres para salir victorioso de esta aventura. ¿Qué pasa si es algo retro? También tiene su gracia. Más información en cuanto nos llegue, que será pronto..



Nostalgia: plataformas en 2D, scroll... ¿te va la moda retro?



Qué difícil es ser bicho: eres pequeño, pueden aplastarte, tienes alergia a los insecticidas...



Bajo la luz de la luna: ¿pero no duermen estos bichos?

LOS MÁS VENDIDOS

ADeSe, que integra a once compañías que representan más de un 80% del mercado español (Acclaim, EA, FX Interactive, Infogrames, Microsoft, Planeta DeAgostini, Proein, Sony, Ubi Soft, Virgin Play y Vivendi Universal), entregó el 2 de abril los II Galardones aDeSe, que premian a los videojuegos más vendidos en cada plataforma: disco de oro para los que superen las 40.000 copias y de platino si han vendido más de 80.000. Se entregaron un total de 27 premios pero en **PSMag**, por razones obvias, sólo te vamos a detallar los correspondientes a nuestras dos plataformas.

Título	Compañía	Disco
El Señor de los Anillos: Las dos torres (PS2)	EA	Platino
FIFA 2003 (PS2)	EA	Platino
Final Fantasy X (PS2)	Sony	Platino
GTA Vice City (PS2)	Proein	Platino
Harry Potter y la cámara secreta (PSone)	EA	Platino
Colin McRaee Rally (PS2)	Proein	Oro
Commandos 2(PS2)	Proein	Oro
FIFA 2003 (PSone)	EA	Oro
GT Concept 2002 (PS2)	Sony	Oro
Harry Potter y la cámara secreta (PS2)	EA	Oro
Kingdom Hearts (PS2)	Sony	Oro
Medal of Honor – Frontline (PS2)	EA	Oro
Spider-Man (PS2)	Proein	Oro
Tekken 4 (PS2)	Sony	Oro
The Getaway (PS2)	Sony	Oro

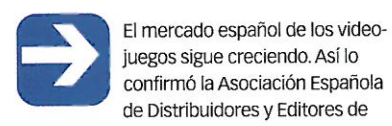


Foto de familia: los premiados con sus galardones. A la derecha, de pie tras el atril, el periodista Pedro Piqueras, que presentó el acto.

LOS VIDEOJUEGOS SIGUEN EN ALZA

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** ADESE **DÓNDE** BALANCE ANUAL

RESULTADOS ECONÓMICOS El mercado español creció más de un 22%



El mercado español de los videojuegos sigue creciendo. Así lo confirmó la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), que presentó recientemente los resultados obtenidos por la industria en 2002. El año pasado se cerró con una facturación (volumen de ventas, que no beneficios) que ascendió a 710 millones de euros, un 22,5% más que en 2001. España se sitúa así por encima del crecimiento mundial, que fue del 12%. En cuanto a 2003, lass previsiones de ventas en todo el mundo podrían alcanzar los 28.000 millones de euros. El 24% de esas ventas corresponderían a Japón, el 37% a Estados Unidos y el 39% a Europa.

ADeSe destacó la posición dominante de las consolas, que coparon en 2002 más del 80% del mercado, con una facturación (hardware + software) de 586 millones de euros, un 22% más que el año anterior. En cuanto al reparto por géneros, los de acción lideran el mercado (representan el 30% de las unidades totales vendidas), seguidos por los de aventura (22,5%) y los de carreras (15%).

Por la clasificación de edades, el 58% de los videojuegos que se vendieron el año pasado eran para todos los públicos, un 21% para los mayores de 13 años y un 8% para mayores de 18. Los objetivos de la asociación para los próximos 12 meses son fomentar el desarrollo de la industria local y poner en marcha junto al resto de entidades nacionales integradas en la Asociación Europea un nuevo código de autorregulación común –clasificación por edades– que sustituirá al inglés de la ELSPA y al propio de aDeSe. Sin embargo, su principal objetivo desde su nacimiento es luchar contra la peor plaga de la industria, una enfermedad que la carcome día a día y amenaza su existencia: la piratería. Según el vicepresidente de la agrupación, Alberto González, España es el país occidental con más nivel de piratería: casi dos copias de cada tres son ilegales. «La piratería, unida al escaso margen de beneficio que tienen los videojuegos, sobre todo los de consola, suponen un grave problema para una industria que emplea a 1.200 trabajadores directos».

PORRAZOS Y TIROS AL VOLANTE EN CALIFORNIA

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** ACTIVISION/PROEIN **DÓNDE** LONDRES

ACTIVISION Y PROEIN presentan en Londres *True Crime*, su próximo título estrella

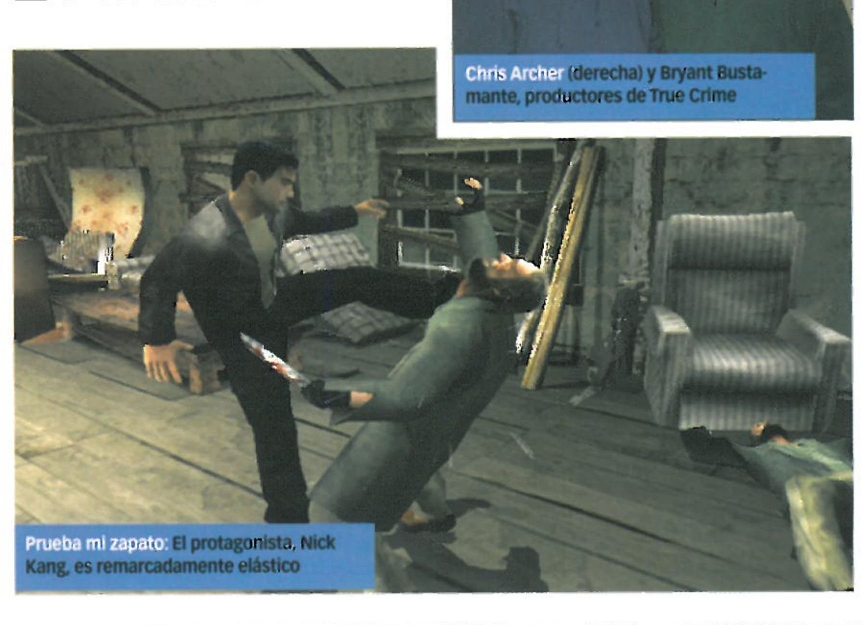
El lujoso Charlotte Hotel del centro de Londres fue el escenario escogido por Activision y Proein para anunciar oficialmente ante la prensa especializada europea uno de los títulos por los que más fuerte apuestan para el próximo otoño. Se trata de *True Crime: Streets of LA*, un juego que, pese a estar en buena parte inspirado en *GTA 3*, muestra importantes destellos de originalidad.

Además de misiones de conducción, de tiroteos y de estilo *combat cars*, *True Crime* ofrecerá una funcionalidad *beat'em-up* que, según el productor del juego, Chris Archer, «está tan desarrollada que el juego se queda a un paso de convertirse en un *beat'em-up* puro y duro». Desde luego, las animaciones de combate del protagonista son espectacularmente suaves y ágiles, con unos combos que para sí querría más de un clon de *Tekken*.

Otro aspecto impresionante de *True Crime* es que modela con gran fidelidad unos 600 km^2 de la ciudad de Los Ángeles y, lo que es más, al cruzar de punta a punta esta inmensa urbe no se aprecia ningún tiempo de carga.

Si no hay retrasos, *True Crime* saldrá a la venta en septiembre, pero desde mucho antes *PSMag* estará informando en mayor profundidad.

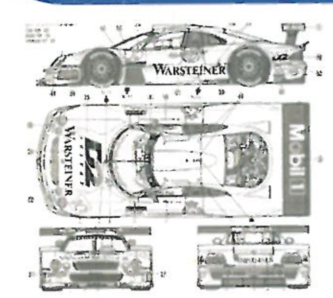
Chris Archer (derecha) y Bryant Bustamante, productores de True Crime



Prueba mi zapato: El protagonista, Nick Kang, es remarcadamente elástico



Compra tu
NOKIA 3510i
entre el 26 de marzo y el 26 de junio de 2003, descubre el mundo de los juegos JAVA con
MoviStar e-moción
PLAY AGAIN!
y descárgate gratis "NEW SKOOL SKATER"
Telefónica MoviStar
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
E-moción te ofrece en exclusiva Splinter Cell, el éxito del año en consolas. ¡Listo para descargar sólo en tu teléfono móvil Nokia!
Tom Clancy's SPLINTER CELL
RAYMAN BOWLING
Gameloft 2003
EARTH INVASION
SIBERIAN STRIKE
NEW GAME

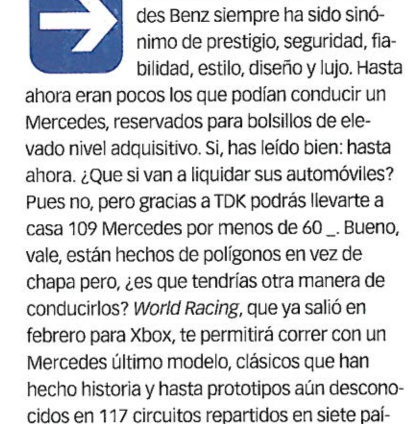



La mayoría de los circuitos de World Racing son urbanos

MERCEDES A LA CARTA

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** TDK **DÓNDE** WWW. TDK-MEDIACTIVE.COM

ACELERA Más de 100 automóviles Mercedes Benz sólo para ti



La mítica marca alemana Mercedes Benz siempre ha sido sinónimo de prestigio, seguridad, fiabilidad, estilo, diseño y lujo. Hasta ahora eran pocos los que podían conducir un Mercedes, reservados para bolsillos de elevado nivel adquisitivo. Si, has leído bien: hasta ahora. ¿Que si van a liquidar sus automóviles? Pues no, pero gracias a TDK podrás llevarte a casa 109 Mercedes por menos de 60 _. Bueno, vale, están hechos de polígonos en vez de chapa pero, ¿es que tendrías otra manera de conducirlos? *World Racing*, que ya salió en febrero para Xbox, te permitirá correr con un Mercedes último modelo, clásicos que han hecho historia y hasta prototipos aún desconocidos en 117 circuitos repartidos en siete países. Podrás elegir entre modo arcade o de simulación, así como escoger a tu personaje, el nivel y número de rivales. Empezarás conduciendo un Mercedes de la serie A pero según vayas acumulando puntos accederás a modelos de gama más alta.

Sin embargo, no todo es correr en *World Racing*. También hay 49 misiones, desde llegar a tiempo a un determinado lugar para recoger un paquete hasta trasladar en tiempo récord un Mercedes de la gama más alta y entregarlo sin un solo rasguño.

La cámara va desde el interior del coche a la vista aérea y podéis jugar hasta dos personas a pantalla partida. Y siempre al ritmo frenético de Ministry of Sound, banda sonora original del juego.

TRES POR UNO (Y PICO)

CUÁNDO 30 DE ABRIL **QUIÉN** ACCLAIM **DÓNDE** WWW.ACCLAIM.ES

PROMOCIÓN Virtua Tennis 2, Burnout y Crazy Taxi por 69,95 euros



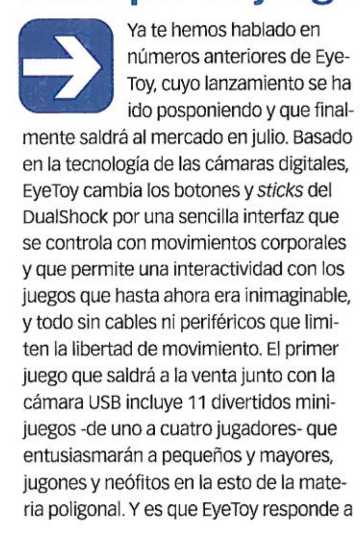
Bajo el nombre de *Millenium Collection Vol.1*, Acclaim ha lanzado una atractiva propuesta para esta primavera: la venta de tres de los mejores juegos que hasta ahora han pasado por los 128 bits de la negra de Sony a 69,95 euros (ya sabes que el precio de un título de estreno de PS2 ronda los 60 euros).

Crazy Taxi, al que puntuamos con un 8 en junio de 2001, *Burnout* , calificado con un 9 en diciembre de 2001; y *Virtua Tennis 2*, con otro 9 en enero de este año, son los tres juegos que componen el primer volumen de esta atractiva colección con la te meterás en la piel de los taxistas más locos y disparatados, conducirás a toda velocidad por entornos urbanos repletos de tráfico y recorrerás como Carlos Moyá o como Serena Williams las mejores pistas del mundo.

TU ERES EL PROTAGONISTA

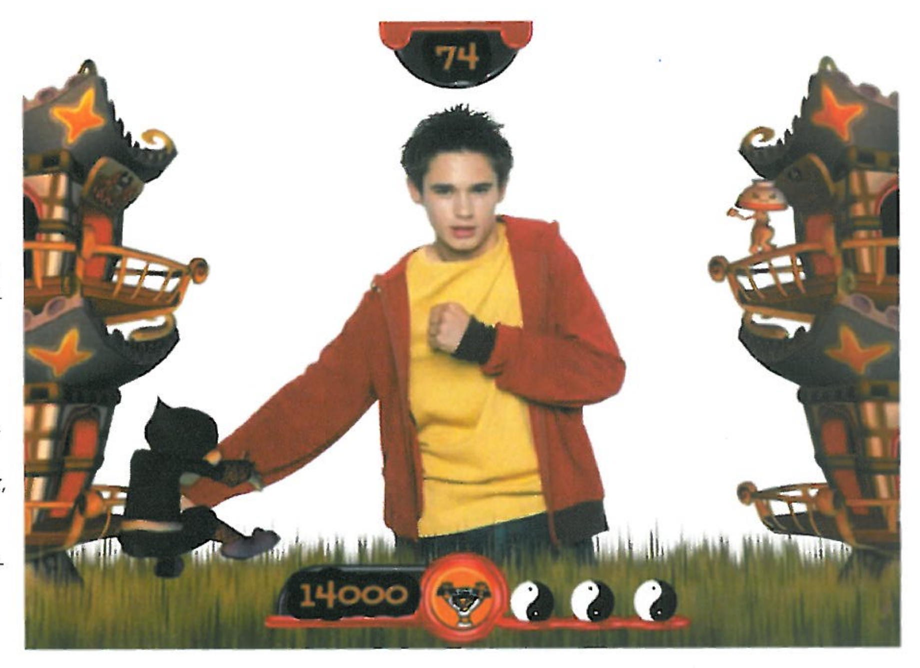
CUÁNDO JULIO **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION. ES

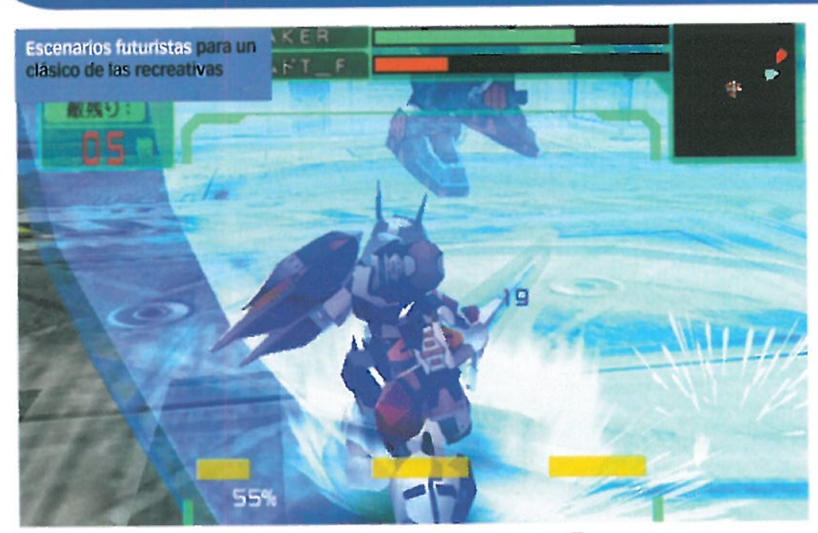
NUEVA TECNOLOGÍA EyeToy, un nuevo concepto de juego



Ya te hemos hablado en números anteriores de EyeToy, cuyo lanzamiento se ha ido posponiendo y que finalmente saldrá al mercado en julio. Basado en la tecnología de las cámaras digitales, EyeToy cambia los botones y *sticks* del DualShock por una sencilla interfaz que se controla con movimientos corporales y que permite una interactividad con los juegos que hasta ahora era inimaginable, y todo sin cables ni periféricos que limiten la libertad de movimiento. El primer juego que saldrá a la venta junto con la cámara USB incluye 11 divertidos mini-juegos -de uno a cuatro jugadores- que entusiasmarán a pequeños y mayores, jugones y neófitos en la esto de la materia poligonal. Y es que EyeToy responde a un concepto de juego social, especialmente pensado para reuniones familiares y de amigos, para fiestas... Vamos, que ahora en vez de jugar el parchís, al Trivial o al Pictionary con la abuela o con la panda de amigos, te echarás unas partidas con EyeToy.

El primer CD de juegos que saldrá a la venta junto a la cámara USB por un precio de 60 _ incluye mini-juegos como *Wishi Washi*, un simulador de limpia ventanas en el que deberás ser el más rápido para llegar lo más alto; *Beat Freak*, que te hará mover el esqueleto al ritmo de los CD's que vuelan por la pantalla, o *Kung Foo!*, en el que tendrás que demostrar tus habilidades como karateka. ¡No te pierdas la preview del próximo en el próximo número!.




Escenarios futuristas para un clásico de las recreativas

COMBATES ROBÓTICOS

CUÁNDO N/D QUIÉN SEGA DÓNDE WWW.SEGA.COM

EXCLUSIVO Luchas de mechs

Sega América ha anunciado el próximo lanzamiento de *Virtual On Marz*, un rápido y espectacular juego de combate de mechs exclusivo para PS2 basado en la clásica saga arcade de Sega.

El juego te convertirá en un miembro de Marz, unidad de las Fuerzas Robóticas Especiales, encargadas de mantener la paz en la galaxia. El jugador deberá salir indemne de batallas entre gigantescos robots, superar misiones, defender las bases aliadas, atacar convoys enemigos... Tendrás a tu disposición un total de 40 «mechs», un argumento que nos prometen apasionante, sorpresas ocultas reservadas a los más habilidosos y modo multijugador. Los nostálgicos y fanáticos de la serie podrán optar por un sistema de control especial, el «Virtual Twin Stick», que recrea los controles de doble joystick de la recreativa original. *Virtual On Marz* saldrá en noviembre en Estados Unidos pero la fecha de su lanzamiento en Europa aún no se ha confirmado. Te mantendremos informado.

UN JUEGO DE PELÍCULA

CUÁNDO 2004 QUIÉN LIONHEAD DÓNDE WWW.THEMOVIESGAME.COM

ACCIÓN El legendario Peter Molyneux te pondrá al frente de un estudio de Hollywood

Si te gusta el cine, estás de enhorabuena. El famoso desarrollador Peter Molyneux está trabajando junto a su equipo de Lionhead Studios en *The Movies*, un videojuego sobre el séptimo arte que producirá Activision.

The Movies ofrece a los jugadores la oportunidad de dirigir su propio estudio cinematográfico en Hollywood desde los inicios del cine allá por la década de 1920 hasta el surgimiento de las nuevas tecnologías, el cine del siglo XXI y mucho más. Como propietario y mandamás absoluto del estudio, el jugador tendrá que decidir qué películas hacer y qué estrellas las protagonizarán, escoger a los guionistas, directores, los escenarios... ¿Te parece fácil? Eso es porque no sabes cómo se las gastan las estrellas de turno, sus rabietas, llantos y exigencias. Por no hablar del dinero, que deberás conseguir y gestionar adecuadamente. El hecho de que Molyneux esté al frente del proyecto siempre es garantía de calidad, pero esperamos que no ocurra con *The Movies* lo que con *Black & White* para PSone, que Lionhead empezó a desarrollar en 1998 y nunca llegó a publicarse.


Hollywood a tus pies. Serás el mandamás pero tendrás que lidiar con actores, guionistas...

Antes de formar Lionhead Studios, Molyneux creó Bullfrog Productions, entre cuyos aclamados juegos se incluye el primer «GodGame» (simulador de dioses), *Populous*; el reconocido juego de estrategia *Dungeon Keeper* y *Theme Park*, en el que el jugador gestiona un parque de atracciones.

DRIVER 3, RETRASADO

CUÁNDO 2004 QUIÉN REFLECTIONS DÓNDE WWW.INFOGRAMES.ES

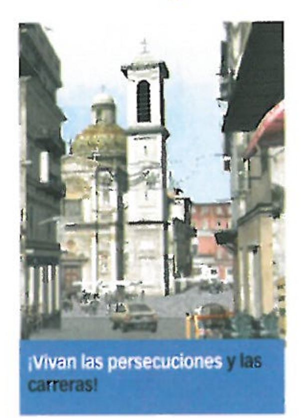
ÚLTIMAS NOTICIAS *Driver* para PS2 se hace esperar



Tras el enorme éxito alcanzado por *Driver* (**9** en ***PSMag* 29**) y *Driver 2* (**10** en ***PSMag* 47**, y elegido por vosotros como el Mejor Juego de 2000), todos los ojos están puestos sobre los chicos de Reflections, que están trabajando en la tercera parte de la serie. El lanzamiento de *Driver 3* estaba previsto para este verano pero lamentablemente no llegará hasta la primavera de 2004. O sea, una eternidad para todos lo que estamos deseando ponerle las manos encima... Según el director de desarrollo de Reflections, Martín Edmondson, « es un título complejo que ha creado muchas expectativas. Los programadores necesitan dedicar el tiempo y los recursos necesarios para asegurarse de que *Driver 3* alcanza nuestros objetivos en lo referente a jugabilidad y calidad».

Por lo que sabemos, el primer *Driver* para PS2 reproducirá fielmente un total de 90 kilómetros cuadrados repartidos entre Niza, Miami y Estambul. Para ello los chicos de Reflections están trabajando con el mismo motor gráfico que utilizaron para *Stuntman*, aunque con algunas mejoras.

Como en las anteriores entregas, las persecuciones y carreras serán el *alma mater* del juego. Tanner podrá utilizar cualquier medio que esté a su alcance, desde automóviles hasta embarcaciones.


¡Vivan las persecuciones y las carreras!

¿Más novedades? Serás el primero en enterarte en cuanto nuestro Departamento de Investigación consiga nuevos datos. .

TECNOLOGÍA SIN HILOS COMPATIBLE CON PS2

CUÁNDO DISPONIBLE QUIÉN ALFAMICRO DÓNDE WWW.ALFAMICRO.ES

PERIFÉRICO El WET11 convierte cualquier dispositivo Ethernet en un elemento de red inalámbrico

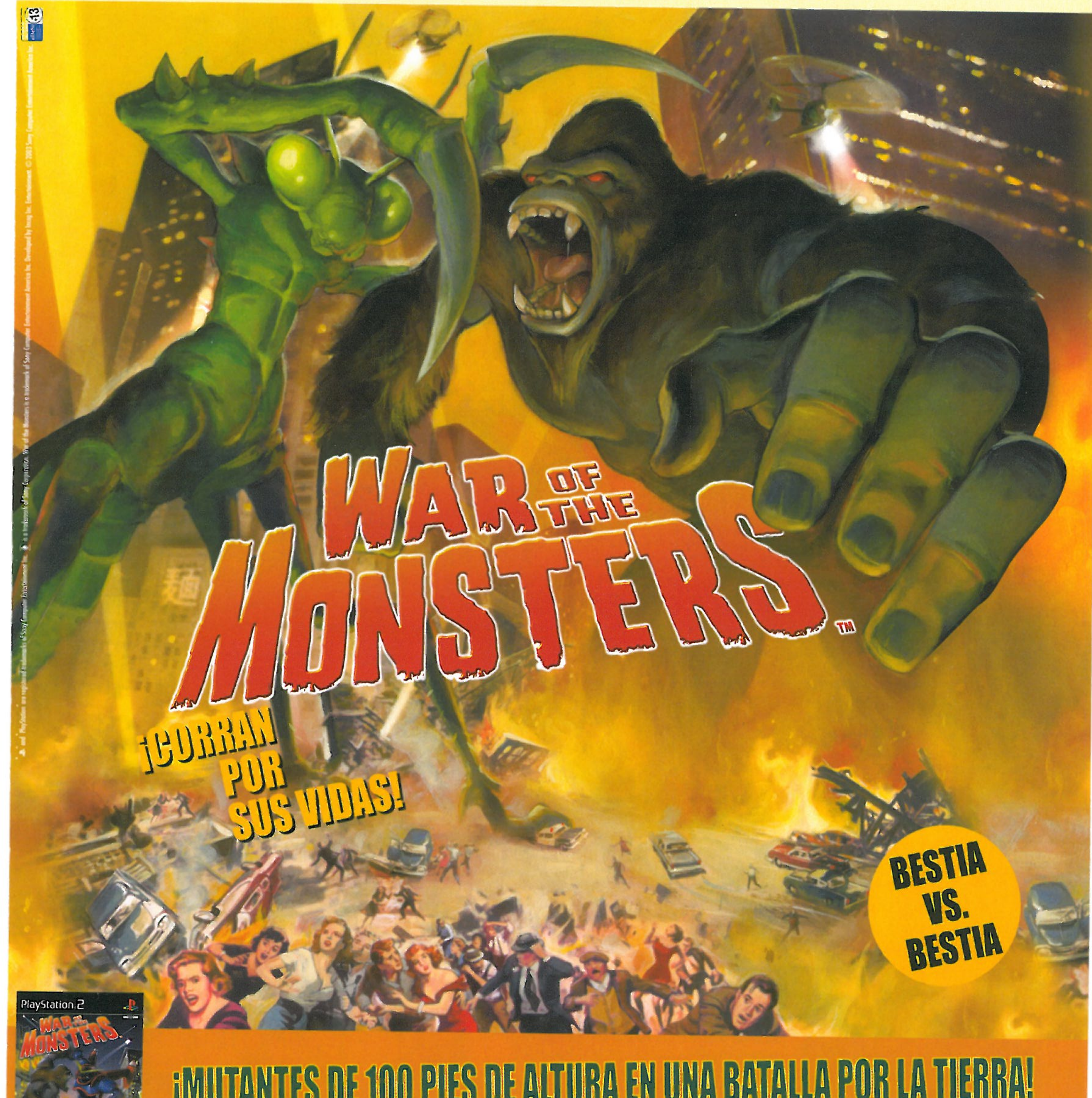


Alfamicro acaba de lanzar al mercado un nuevo «bridge Ethernet inalámbrico». Se trata del WET11, del fabricante norteamericano Linksys, una solución de reducidas dimensiones que permite convertir cualquier dispositivo Ethernet en un elemento de red inalámbrico, de modo que cualquier ordenador, impresora, escáner, portátil o consola, habilitados para conexiones Ethernet, pueden ser compartidos sin necesidad de cablear paredes o techos.

Lo más interesante de este producto es, precisamente, su compatibilidad con la negra de Sony. El WET11 permite que dos jugadores conecten en red sus PS2 sin ningún cable de por medio, sólo instalando un «bridge» a cada una de las consolas.

Esta interesante herramienta, que ofrece muchas posibilidades futuras, no sirve para nada hoy en día para los usuarios de PS2 porque no existen juegos compatibles. Esperamos que pronto se desarrollen títulos que usen este dispositivo, que también es idóneo para jugar on-line, ya que permite jugar en línea con varios jugadores a la vez y sin cables.

¡COMBUSTIBLE TÓXICO CONVIERTE ANIMAL EN *BESTIA*!
¡*BESTIA* CONVIERTE CIUDAD EN ESCOMBROS!



www.wotm-game.com

PlayStation 2

PODER FUERZA TERROR EL OTRO LADO


Raúl Guerrero, nuestro corresponsal en el país del sol naciente

JAPÓN AL HABLA

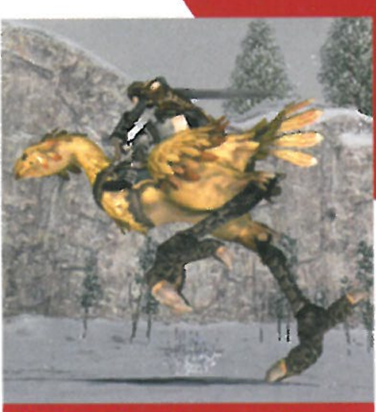
CUÁNDO CADA MES **QUIÉN** RAÚL **DÓNDE** OSAKA

¡KONICHI WA! Final Fantasy XI



Hola a tod@s un mes más desde esta sección en la que intento acercaros a todas las novedades que se cuecen por el País del Sol Naciente. Este mes va de clásicos: en Japón los RPG son quizá uno de los géneros mas atractivos para los consumidores. Año tras año podemos encontrar varios nuevos títulos, pero el que sigue en la brecha desde el principio es *Final Fantasy*. Y este final-principio de año se ha convertido por estas tierras en el momento *FFXI*, ya que a finales de 2002 (para ser más exactos, el 7 de noviembre) salió a la venta *Final Fantasy XI* simultáneamente para PSII y para PC.

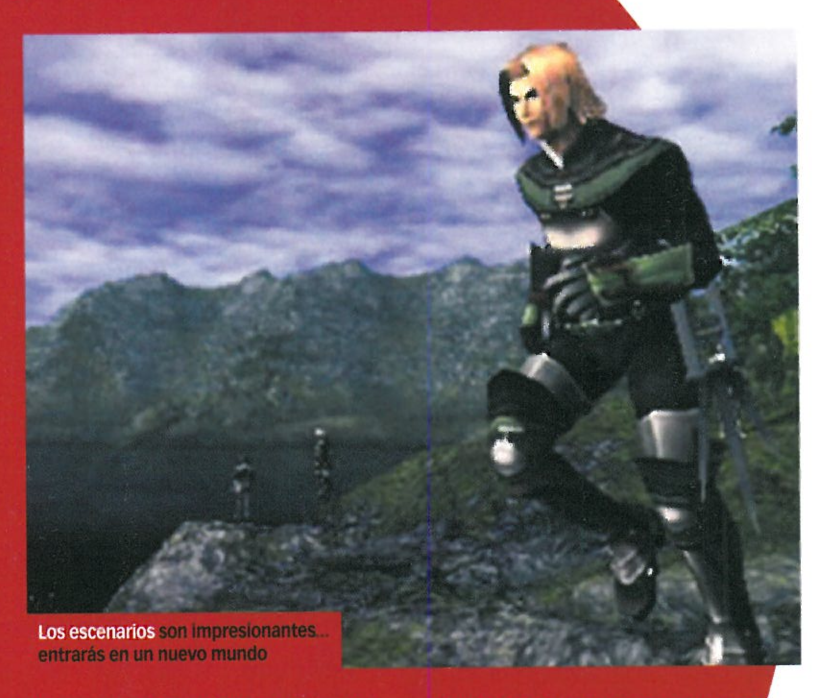
Y si el mes pasado os hablaba de formas de juego novedosas, también he de decir que *FFXI* supone otro hito por ser el primero de la saga que se puede disfrutar *on-line*. El principal atractivo del juego es el hecho de poder jugar a nivel global, formando equipo de aventura con otros jugadores en distintos lugares del planeta. Es incluso posible ponerse en contacto con estos jugadores utilizando el *chat* como medio de comunicación, lo que amplía enormemente las posibilidades del juego, que hasta ahora había estado limitado por la información almacenada en el cartucho o en el CD. Con esta entrega la cosa llega a niveles globales, y para no desmerecer tan inconmensurable avance, las posibilidades de selección y creación de personajes son enormes. Como si de un juego de rol no virtual se tratase, el jugador pude elegir su raza (de entre las cinco que habitan el mundo de Van'Diel, a saber Hume (el más próximo al clásico humano), Elveen (el elfo de toda la vida), Tarutaru, Mithra o Galka (estos dos últimos tienen la peculiaridad de que sólo existen en su versión femenina y masculina respectivamente), su ocupación, su sexo, y otras cosas menos fundamentales para el juego, pero igualmente divertidas, tales como el peinado del personaje.


Chocobo al galope: estas criaturas forman parte de la fauna clásica de la saga

Para poder disfrutar de todas las posibilidades de este juego en su versión para la PS2, un nuevo periférico se hace necesario: el Play Station BB Unit, o lo que es lo mismo, la unidad de disco duro para PS2. Este periférico, junto con las posibilidades de la consola para poder acceder a Internet, será lo que nos permita jugar en el mundo de Van'Diel, creado especialmente para vagabundear en la Red. También es posible la utilización del teclado USB, con el que podrás realizar acciones tales como *chatear* con otros jugadores.

La historia del *FFXI* vuelve a tratar sobre la defensa del mundo de las fuerzas malignas que intentan hacerse con los cristales que originaron Van'diel y que ya fueron motivo de lucha feroz entre los hombres y los demonios tiempo atrás. Veinte años han pasado desde esa batalla y los vencedores (las criaturas seguidoras de la luz) han olvidado todo el desmadre que crearon los demonios en su intento por apoderarse de los cristales, con lo que una nueva fuerza de la oscuridad aprovechará las circunstancias para hacer de las suyas... Y aquí es donde aparecen los héroes globales que participarán de esta aventura.

La información en red acerca de este nuevo lanzamiento es enorme, e incluso se ofrece la posibilidad de acceder a consultas con el GM, el *game master* (para los menos avezados en esto del rol, el director de juego, la mente –a veces cruel– que idea todas las vicisitudes por las que pasan nuestros personajes). El 17 de abril se lanzó una ampliación del juego original llamada «*Jirato no Genei*», o «El Espejismo de Gilat». Al mismo tiempo se ofrecerá un *pack* con *FFXI* más esta ampliación, al módico precio de 7.800 yenes, impuestos de consumo no incluidos (que, para más datos, son el 5% sobre el importe original de todo lo que se compra por aquí y que a veces es un auténtico robo... en fin). Y esto es todo por el momento. ¡Nos leemos en un mes!


Los escenarios son impresionantes... entrarás en un nuevo mundo

DIME QUÉ RAZA ELIGES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES...

Cinco razas habitan el mundo de Van'Diel, aquí tienes una pequeña muestra (para más datos, echa un vistazo al reportaje sobre la saga *Final Fantasy*). El primo del redactor jefe se ha pedido ser un Tarutaru, el redactor jefe, Joan, quiere ser un Galka, mientras que la dire prefiere ser un Elveen, el elfo de toda la vida, (será por lo de la ferocidad en los combates). El más próximo a la raza humana (Hume) no lo quiere nadie...


Tarutaru, o el primo del redactor jefe... ¿será por las orejas?


Una Hume... el primo quiere ligársela, pero con esa pinta de Tarutaru...


Un magnífico ejemplar de Elveen



FINAL FANTASY IV-IX

Presente, pasado y futuro de la saga de las sagas

Ahora ya puedes hacerte con cualquier entrega de la saga FF, excepto *Final Fantasy III*. El mes pasado analizábamos los albores de la saga con *Final Fantasy Origins* (sí hombre, las entregas *I* y *II*, ¿o es que no leíste nuestra *review*?), y aunque de la tercera parte no hay ni rastro, procederemos a dar un buen repaso al grueso de la saga de las sagas. El núcleo de la saga lo forman los títulos que van desde *FFIV* hasta *FFIX*, y si los completas de forma consecutiva podrás apreciar su escala evolutiva, ya que cada entrega es más sofisticada e intrincada que la anterior.

Pero antes, una breve lección de historia. Para empezar, que quede claro que los RPG (o JDR) no son un invento de los japoneses. Los primeros RPG eran historias muy sencillas y plagadas de estadísticas, juegos como *Ultima* (1980) y *Wizardry* (1981), casi siempre desarrollados por programadores norteamericanos. Sin embargo, cuando los nipones entraron en escena, empezaron a perfilar el concepto; los primeros RPG japoneses eran aventuras enormes y coloristas que, en su momento, representaban el no va más en cuanto a jugabilidad y tecnología gráfica. Y *Final Fantasy* no fue, ni mucho menos, la pionera. Antes del lanzamiento del original, en 1987, un par de títulos habían dado mucho de que hablar: *Dragon Quest* (1986) y *Zelda*, desarrollado éste último por el genio de Nintendo Shigeru Miyamoto. A propósito de *Zelda*, viene al caso una anécdota que cualquiera de vosotros puede evocar: en *Final Fantasy I*, en la ciudad de Elfheim, hay una hilera de lápidas. Si las miras con atención, verás que en una se lee «RIP Link», que es el personaje principal de la saga de *Zelda*.



Pero volvamos a lo que nos interesa: cuando Hironobu Sakaguchi, capitoste de Square, se decidió por fin a crear un gran RPG, sacudió los cimientos de todo Japón. El público se volvió literalmente loco con unas aventuras muy complejas e inteligentes para la época, y reclamaba una secuela tras otra. *Final Fantasy* se vendió como rosquillas. Ofrecía todos los elementos que ansiaban los

«Los primeros RPG eran historias muy sencillas y plagadas de estadísticas»

DATOS FANTÁSTICOS

Merecido reconocimiento
En los últimos años, Square ha ganado ocho premios de la Academia De Artes y Ciencias Interactivas por sus juegos *Final Fantasy*. Y con todo merecimiento...


A sus pies: En Final Fantasy te codearás con los más altos miembros de la realeza






Menuda serenata: Cloud debe soportar pacien-
mente el concierto de trompeta del pobre dia



Salto cualitativo: VII subió el listón al ofrecer, por vez primera, increíbles secuencias de batalla en tres dimensiones

DATOS FANTÁSTICOS

¡No saben contar!
En los Estados Unidos de América, *FFI* y *II* jamás aparecieron, de modo que *Final Fantasy III* se lanzó directamente como *FFI*. De este modo, todos los títulos hasta la séptima entrega tenían el número equivocado... Sin comentarios.

jugadores: progresión de los personajes, subtramas, mazmorras enormes que explorar y cientos de personajes secundarios con los que los héroes podían hablar. Pero el gran logro de la saga *Final Fantasy* fue, sin duda, su fabulosa jugabilidad en equipo y sus completísimos sistemas de combate y hechizos, que propiciaban secuencias de combates tácticas y personalizables.

Y aquí estamos, diez juegos después, pertrechados con un enorme catálogo retrospectivo. Para ser sinceros, todos los títulos de la saga valen la pena. Cada uno es una aventura única por méritos propios, y siempre un poco más avanzada que su predecesora. Evidentemente, algunas ideas no acabaron de cuajar, y no siempre las novedades convencieron al personal. Por ejemplo, *FFIV* se olvidó de incluir un elemento básico, ya que resultaba imposible conocer de antemano las características de un ítem, y no te quedaba más remedio que gastarte la pasta y rezar para que la espada, escudo o lo que fuera, diera buenos resultados. Pero con el tiempo, estos problemas se han ido solventando, a la vez que se perfeccionaba la fórmula.

Hay una serie de características comunes a todos los títulos *Final Fantasy*, gracias a las cuales se aprecia la evolución. El sistema de combate, por ejemplo, permaneció intacto hasta *FFIV*. Pero en *FFV* apareció una innovación que cambió por completo el método de lucha. El sistema de Batalla a Tiempo Activo (ATB, en inglés) propiciaba enfrentamientos mucho más fluidos que con el tradicional método por turnos. Con el ATB, tras encomendar una orden a uno de los miembros de tu equipo en pleno combate, su barra de tiempo debía rellenarse de nuevo para poder volver a atacar. Ofrecía un nuevo enfoque táctico, ya que algunos personajes, por naturaleza, eran más rápidos que otros, de modo que atacaban con mayor frecuencia. Pero quizá el apartado que más ha evolucionado con los años sea el gráfico. Las consolas previas a la PlayStation no podían ofrecer grandes gráficos 3-D, de modo que las entregas anteriores a *FFVII* siempre presentaban un enfoque a vista de pájaro y unos muñecotes pequeños y pixelados. Con la llegada de los gráficos 3-D y una mayor capacidad de memoria, los gráficos dieron un paso de gigante, y la diversidad de personajes se centuplicó. La diferencia se apreciaba aún más durante los combates. Por primera vez, *FFVII* ofrecía un enfoque de la acción que permitía imaginar que tu equipo se enfrentaba a criaturas enormes y muy poderosas.

También el estilo se convirtió en una medida del cambio. *FFVIII*, por ejemplo, occidentalizó muchísimo sus preferencias. Los personajes eran más realistas y proporcionados, y se alejaban de los monigotes cabezones y de dibujos animados que la serie venía ofreciendo desde los principios. Sin embargo, con *FFIX* Square pareció arrepentirse, pues decidió volver a los orígenes. Todavía está por ver si esta decisión se tomó para diferenciar la novena entrega de *Final Fantasy X*, que suponía el estreno en PS2 y que apostaba por el estilo de *VIII*. Sea cual sea el motivo, lo cierto es que *FFIX* se erigió en uno de los juegos más bellos que jamás se hayan visto para PlayStation.

Han pasado 16 largos años desde que se lanzó el primer *Final Fantasy*, y los cambios han sido múltiples y variados. Sin embargo, y a riesgo de repetirnos, seguimos afirmando que vale la pena jugar con todas y cada una de las entregas, aunque sólo sea para descubrir los elementos que fueron desarrollando las posteriores secuelas.

Final Fantasy IV (una mitad de FF Anthology)



Aunque carece de algunos ingredientes que complican la jugabilidad, *FFIV* es una aventura enorme y muy divertida. Los gráficos, poco a poco, van mejorando, y la trama se torna más profunda e intrincada. Por lo demás, es un juego *FF* hasta la médula, y te mantendrá enganchado al mando durante semanas.



Familiar: IV se parece, gráficamente, a sus ancestros

Final Fantasy V (la otra mitad de FF Anthology)

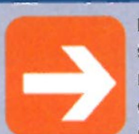


A partir de aquí, la serie fue a más a pasos agigantados. Los elementos básicos (sistemas de combate, invocaciones y demás) se solventaron de forma definitiva, de modo que Square pudo concentrarse en la trama y en la interacción de los personajes. La introducción del sistema de Batalla a Tiempo Activo ofrecía batallas mucho más dramáticas que nunca y nuevas tácticas. Su éxito fue tal que se ha mantenido hasta nuestros días.



Chocomaníaco: En Final Fantasy V aparecieron los primeros Chocobos amaestrados

Final Fantasy VI



El dato diferenciador de *VI* respecto a sus antecesores lo tenemos en la variedad de experiencias. El personaje principal empieza la partida caminando con un enorme traje mecánico mágico que ofrece unas posibilidades de combate letales a la par que increíbles. Pero, de repente, apareces fuera del traje y armado con un simple par de hechizos de poca monta. Se abre ante ti, pues, un imponente abanico de combates insertados en una historia apasionante. Un pelín demasiado fácil, eso sí.



DATOS FANTÁSTICOS

Recordando el pasado
FFIX hace referencia a sucesos acontecidos en todas las entregas anteriores. Es el único de la saga que echa mano del pasado...



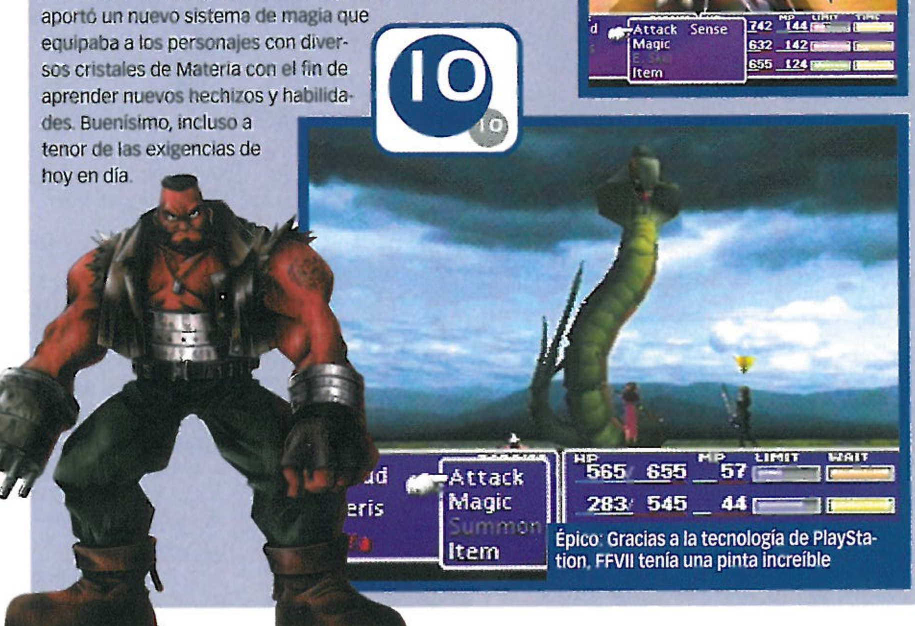
De lujo: La VI parte apostó por una mayor magnificencia visual

Final Fantasy VII



La primera entrega «de verdad» para PlayStation transformó a *Final Fantasy* en una auténtica franquicia. Gracias a la superioridad tanto gráfica como de memoria de la máquina de Sony, *FFVII* combinaba secuencias de combate colosales con un argumento enrevesado y unos personajes de primera. También aportó un nuevo sistema de magia que equipaba a los personajes con diversos cristales de Materia con el fin de aprender nuevos hechizos y habilidades. Buenísimo, incluso a tenor de las exigencias de hoy en día.





Épico: Gracias a la tecnología de PlayStation, FFVII tenía una pinta increíble





Final Fantasy VIII



***FFVIII* se diferencia de entregas anteriores por la occidentalización de los personajes**, y también por un nuevo sistema de magia. Se trataba de «birlar» los hechizos a los monstruos con los que te enfrentabas. Además, las Fuerzas Guardianas personalizables se encargaban de la mitad de las luchas e invocaciones en tu lugar. Pero eso no es todo: ofrecía también las escenas de vídeo más alucinantes que se habían visto jamás en una entrega de *Final Fantasy*. El sistema de «birlado» de hechizos no acabó de funcionar, ya que resultaba harto complicado hacerse con algunos hechizos, pero, en general, el juego podía tildarse de «fantástico».



10

Espiritualidad: Las Fuerzas Guardianas de VIII son un auténtico espectáculo para tus ojos

Fantasy dress

En Japón, patria espiritual de Final Fantasy, la saga es objeto de adoración.



En los últimos años, un extraño fenómeno ha aparecido en Japón. Lo descubrimos al asistir a la cita anual del Tokyo Game Show, pero parece ser que últimamente ha arraigado con mayor fuerza: se trata del CosPlay. Que nadie empiece a imaginar cosas raras: CosPlay es la abreviación de *Costume Play* (juego de disfraces), y nace de un profundo, pero muy profundo, amor por los videojuegos. Aprovechando ferias como la de Tokio, los fans más acérrimos de diversos juegos se enfundan trajes de sus personajes favoritos y se dedican a posar ante las cámaras. ¡Y no les da vergüenza, oye! Al contrario, están encantados: adoran meterse en el pellejo de sus ídolos, y aunque la mitad de los trajes están confeccionados con cartón y pegamento, la falta de medios no les amedrenta y el orgullo en sus rostros es más que constatable.

DATOS FANTÁSTICOS

Nos volveremos a ver... *Final Fantasy X* será la primera entrega de la saga *Final Fantasy* que dispondrá de secuela propia. *FFX-2* (que aparecerá en verano) presentará los mismos personajes de *FFX*.

Final Fantasy IX



En pocas palabras, es la cumbre de los RPG para PlayStation, y, *FFX* aparte, la mejor entrega de la saga. La panacea, vamos. Un complicado sistema de habilidades y hechizos que permitía una personalización de personajes increíble. Esto y el retorno a un estilo gráfico mucho más orientalizado son tal vez las características más evidentes. Pero, sin duda, el mayor logro radicaba en la plasmación de los hechizos más sorprendentes a escasos palmos del personaje, hasta el punto que el propio invocador acababa derribado en ocasiones por su potencia. ¿Te imaginas lo que le pasaba a los enemigos?





Detallado: Si lo que buscas es una trama complicada y unos gráficos de lujo, FFIX es lo tuyo

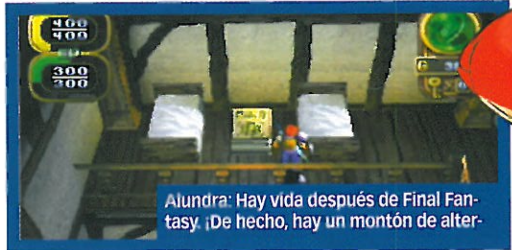




NO ES FANTASY TODO LO QUE ROL-UCE

Hay otros RPG más allá de *Final Fantasy*...

La saga *FF* es una pasada, de eso no hay duda. Pero también hay otros juegos capaces de satisfacer las ansias aventureras de los usuarios de PlayStation. En ellos encontrarás montones de monstruos a los que dar su merecido, nuevas aventuras que vivir y cientos de villanos a los que vapulear. Aquí tienes los mejores títulos no *Fantasy-osos*.



Alundra: Hay vida después de Final Fantasy. ¡De hecho, hay un montón de alter-

Chrono Trigger y Chrono Cross

DATOS

DISTRIBUIDOR **SQUARE**
DESARROLLADOR **SQUARE**
LANZAMIENTO **AMBOS EN JAPÓN, EN 1999**
PUNTUACIÓN PSMAG **JAMÁS HAN APARECIDO EN EUROPA**
DATOS RPG **CHRONO TRIGGER APARECIÓ EN LOS EUA EN UN PAQUETE JUNTO CON FFIV BAUTIZADO COMO FF CHRONICLES**

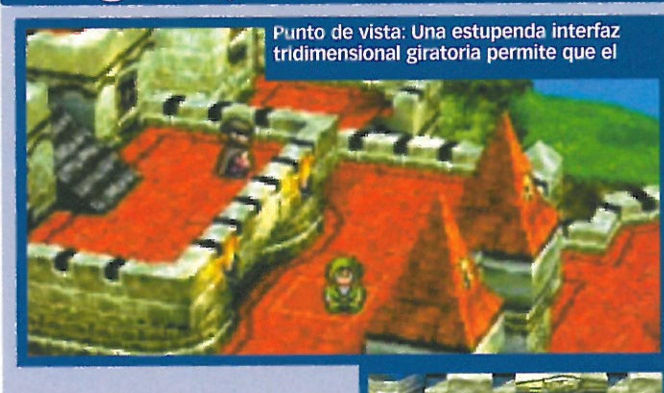


A pesar de surgir de la chistera de Square, *Chrono Trigger* y su secuela *Chrono Cross* se apartaron bastante de la estructura clásica de los RPG. Su intención era reformar la experiencia aventurera mediante la innovación. Por ejemplo, el aspecto más aborrecido de un RPG estándar, las batallas aleatorias, desapareció, de modo que el jugador podía escoger dónde y cuándo luchar. Además, la historia estaba menos predeterminada. En otros RPG puedes vagar por doquier, pero tarde o temprano te ves obligado a seguir una trama rígida. Esto no ocurría en los juegos de *Chrono*. Multitud de escenarios salpican un argumento central que puede conducir a finales diferentes. Por lo tanto, puedes, por ejemplo, superar *Cross* varias veces disfrutando de aventuras diferentes, siempre a tenor de tus elecciones.



Lucha o vuela: Tú decides si prefieres enfrentarte, o poner pies en polvorosa

Dragon Quest



Punto de vista: Una estupenda interfaz tridimensional giratoria permite que el



Dragon Quest*, que en Japón goza incluso de mayor fama que *Final F, es una de las mejores sagas de RPG del mundo. Las últimas entregas de la serie te permiten realizar un viraje de 360º por todo el mundo del juego, un hecho nunca visto en el género hasta la fecha. Los temas que trata son más bien para adultos, hasta el punto que en *Dragon Quest III* pueden oírse algunos insultos. También puedes entrenar monstruos y apuntarlos a diversos concursos de combates en los que los premios son ítems para tu personaje. Puedes elegir entre nueve clases diferentes de personaje, entre las que destacan varios tipos de luchadores, clérigos, magos e incluso comerciantes. Por qué la saga nunca se ha estrenado en Europa sigue siendo todo un misterio...



DATOS

DISTRIBUIDOR **ENIX**
DESARROLLADOR **ENIX**
LANZAMIENTO **DESDE 1986 (PARA NES) HASTA 2002, EN JAPÓN**
PUNTUACION *PSMAG* **JAMÁS APARECIÓ EN EUROPA**
DATOS RPG **EN JAPÓN SE HAN VENDIDO MÁS DE TRES MILLONES DE COPIAS DE DRAGON QUEST IV**

Vandal Hearts I & II



Tácticas: Una buena dosis de combates por turnos: como en FF Tactics

DATOS

DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KCET**
LANZAMIENTO **1997/2000**
PUNTUACIÓN **PSMAG** ***PSMAG 7, 9/10 Y PSMAG 41, 8/10***
DATOS RPG **VANDAL HEARTS, EN SU TIEMPO, FUE CONSIDERADO EL RPG MÁS SANGRIENTO DE LA HISTORIA**



***Vandal Hearts*, una apuesta pura y dura por el combate**, es un RPG para los que piensan que lo mejor de *FF* son las batallas. Los juegos son, en pocas palabras, una serie de enormes escaramuzas (20-30 personajes en cada pelea), y no tanto una aventura de exploración. Tácticas tales como la formación de equipos cobran gran importancia, y la variedad de armas y equipamiento es mucho mayor que en otros juegos del género. Todas las batallas ofrecen desafíos individuales: tomar un puente, escapar de una prisión... La secuela, sin embargo, no está a la altura del original. Los juegos de la saga *Vandal Hearts* insuflaron aires nuevos a un género en el que las diferencias entre títulos suelen ser mínimas.

Alundra I & II

DATOS

DISTRIBUIDOR **PSYGNOSIS/PROEIN**
DESARROLLADOR **CLIMAX/CONTRAIL**
LANZAMIENTO **1998/2000**
PUNTUACIÓN PSMAG ***PSMAG 19, 9/10 Y PSMAG 43, 8/10***
DATOS RPG **DIFERENTE DESARROLLADOR, ACCIÓN DIFERENTE... EN EL FONDO, ALUNDRA II SE PARECE AL ORIGINAL SÓLO EN EL NOMBRE**



La saga *Alundra* se diferencia del resto de títulos por el enfoque aéreo permanente, incluso en las escenas de lucha que acompaña a tu personaje a lo largo de su solitaria exploración. Aunque las diferencias son más que evidentes, las dos entregas de *Alundra* tienen mucho que ver con la saga de *Zelda*. Debes recoger ítems y resolver puzles en «mazmorras» que dividen el juego en zonas más accesibles. La saga bebe de multitud de géneros y ofrece un cóctel que compensa su inferioridad técnica con una jugabilidad imbatible. Gráficamente también marcan la diferencia, pues ofrecen un estilo visual diferente a cualquier otro RPG. La secuela intentó superar al original con una nueva historia y un nuevo sistema de habilidades, pero al final la aventura resultó mucho más infantil que la primera.



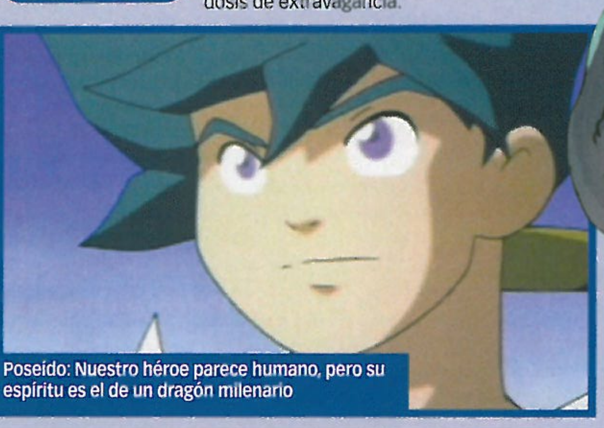
Breath Of Fire III & IV

DATOS

DISTRIBUIDOR **INFO-GRAMES/ EA**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
LANZAMIENTO **1998/2001**
PUNTUACION PSMAG ***PSMAG 21, 8/10 Y PSMAG 57, 8/10***
DATOS RPG **LAS DOS PRIMERAS ENTREGAS DE BREATH OF FIRE APARECIERON EN LA CONSOLA SNES DE NINTENDO**



La saga de *Breath Of Fire* oferta algunos de los títulos visualmente más destacados de los aquí presentes. Lo cierto es que un dragón huérfano e inmortal atrapado en un cuerpo humano puede dar mucho de sí. *Breath Of Fire III* fue la primera entrega de esta prolífica saga que apareció para PlayStation, y *BOFIV* vio la luz poco después. Ambas apuestan por esa mezcla tan japonesa de personajes encantadores y temáticas adultas, con una generosa dosis de extravagancia.



Poseído: Nuestro héroe parece humano, pero su espíritu es el de un dragón milenario



De chateo: Puedes entablar conversación con multitud de personajes para animar la aventura

UN PRESENTE FANTÁSTICO, UN FUTURO PROMETEDOR

La saga *FF* inició su continuidad en PS2 con *Final Fantasy X*, una maravilla gráfica. Más allá del número diez, se otea en el horizonte la proximidad de *Final Fantasy X-2*, y teniendo en cuenta el tirón que tuvo su predecesor, no hay que ser muy astuto para deducir que la secuela será un excelente negocio. En Japón juegan con *Final Fantasy X-2* desde marzo, así que, con un poco de suerte y unas traducciones, quizá esté en nuestras manos para finales de año. Y después todavía están *Final Fantasy XI* y *Final Fantasy XII* (¡Sí, has leído bien!)... no está nada mal para una compañía que empezó la saga *FF* como último recurso para sacar a flote su negocio... ¡y vaya si les funcionó!

Final Fantasy XI es un enorme mundo multijugador *online* que necesita del disco duro de Sony y de un adaptador de Ethernet para funcionar. Si tenemos en cuenta que PS2 pronto ofrecerá juegos *online* en nuestro país (las pruebas con usuarios acaban de empezar), ya falta poco para deleitarnos con las maravillas que este título nos ofrecerá *online* y a las que, de momento, sólo tienen acceso los japoneses. La verdad es que Sony no ha dado detalles sobre sus planes HDD en Europa o Estados Unidos, así que de momento toca esperar. Y después del *XI*, el *XII*, envuelto en la ya habitual parafernalia de rumores que levanta cualquier anuncio de un nuevo título de la saga *FF*. Lo que sí podemos asegurar es que no se parecerá a ningún otro JDR que hayamos visto antes... pero, dejémonos de especulaciones y vayamos a por datos contrastados. Esto es lo que sabemos...



Los gráficos del juego llegaron a tal punto que parecían escenas de vídeo

FINAL FANTASY X

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**

MANTIENE... **INVOCACIONES DE AEONS**

MÚLTIPLES PERSONAJES JUGABLES

UNA FUERZA APOCALÍPTICA QUE AMENAZA CON LA DESTRUCCIÓN GLOBAL

CAMBIOS... **PUEDES LUCHAR COMO LOS AEONS**

MINI JUEGO DE BLITZBALL

SISTEMA DE MEJORA DE PERSONAJES

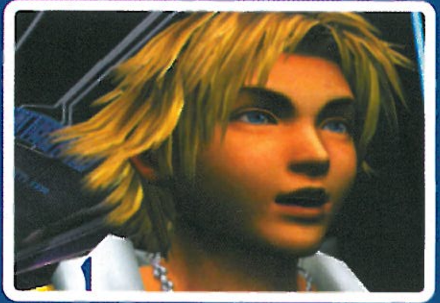
Yoshinori Kitase, productor de *FFX*, dijo el pasado mes de junio que el tema de esta entrega era la relación entre padre e hijo. Nunca mejor dicho. La relación paterno-filial del protagonista, Tidus, y su padre, Jecht, no pasa por el mejor momento. Mientras el joven lucha por la independencia de su tierra, el progenitor busca paz y tranquilidad. Aunque reducir toda la experiencia que supone *FFX* a un conflicto generacional es no hacerle justicia.

Se trata, más bien, de una aventura épica, al estilo de los demás *FF*, en la que seis compañeros se enfrentan a una entidad diabólica llamada Sin que atemoriza la tierra de Spira. A lo largo de su aventura, toparán con otra maléfica criatura, Seymour, y la consecuente retahíla de monstruos.

En cuanto a los demás elementos relativos a la jugabilidad, muchos fans se quejaron de la escasez de elementos de exploración. Las localizaciones, aunque abundantes, no se mostraban en todo su esplendor hasta pasados los dos primeros tercios del juego, lo que venía a ser pasadas unas 70 horas de juego. Dicho esto, se agradecía la habilidad de mejorar tus estadísticas y el hecho de poder luchar por primera vez como tus avatares invocables (los Aeons), así como también lo fue la amplia selección de mini juegos.

Pero lo que se llevó el gato al agua fueron las imágenes de vídeo. Square se lo *curró* como en ninguna otra entrega (y no era para menos después de la experiencia que les había supuesto *Final Fantasy: La Fuerza Interior*). No te lo podías perder... y si todavía no lo has visto, espérate un poco, porque nos olemos que no va a tardar mucho en salir para Platinum.





¿TE CORTAMOS EL ROLLO?

Si no quieres que te estropeemos alguna de las sorpresas del juego, NO LEAS ESTE RECUADRO... ¡Ah, y pasa de largo cuando llegues a la sección de *FFX-2*! Bueno, pues el típico recurso de «oh, todo ha sido un sueño» no convenció a muchos fans. Tidus no existía en el mundo real, sino que era una especie de versión virtual de Spira hacia donde los residentes de aquella tierra podrían escapar cuando los ataques de Sin fueran demasiado atroces. Para muchos fans, esto fue demasiado...



FINAL FANTASY X-2

DATOS



- DISPONIBLE FINALES **DE 2003**
- MANTIENE... **LOS SEIS PERSONAJES DE FFX**
- **SECUENCIAS DE VÍDEO DE CALIDAD**
- **VOLVER A LA TIERRA DE SPIRA**
- CAMBIOS... **ACCIÓN DE ESTRUCTURA EPISÓDICA**
- **MODO VESTUARIO, ¡CON SORPRESAS!**
- **UNA DEFINICIÓN DEL MOVIMIENTO MÁS ACTIVA**



Se trata de algo que la saga *Final Fantasy* no ha intentado nunca antes: una secuela directa. Sí que ha habido siempre temas y personajes que se han repetido de una a otra entrega, pero nunca antes se había dado una continuación directa como ésta, en la que reaparece Yuna, la invocadora de Aeons, que junto a su prima Rikku, intentan dar con el insustancial Tidus (ver recuadro de la página anterior). Junto con las dos primas, está Lady Paine, dura y astuta; el contrapunto ideal a la sensibilidad de Yuna. Con un primer vistazo podría parecer que este trío son las protagonistas absolutas. Sí, pero no exactamente... Fieles a la tradición de que ningún título de la saga sea abiertamente igual que otro, esta entrega incluye un curioso elemento clave: el modo vestuario, gracias al cual podrás cambiar durante el combate elegir entre distintos tipos de personaje. Es decir, que Yuna puede empezar un combate vestida de maga, pero puede transformarse fácilmente en pistolera, ladrona o espadachina, según las habilidades que necesites emplear. Así que sí, son tres protagonistas, pero pueden transformarse según les convenga.

Otra de las innovaciones tiene que ver con la estructura del juego, que esta vez, en lugar de seguir una línea argumental, es más episódica. Los tres personajes empiezan su exploración en Spira, a bordo de una nave llamada The Celsius, desde la que pueden descender a cualquier punto. Cada aterrizaje da inicio a un nuevo episodio de dificultad variada, y la forma en que se complete el juego dependerá de cada jugador.

«Podrás elegir entre distintos tipos de personaje durante el combate»


Sin sorpresas: Con el potencial de PS2, el diseño de los personajes es impecable

A todo esto hay que añadir que recorrer los escenarios ya no es tan lento y pesado como en la anterior entrega. Yuna es mucho más ágil que Tidus, lo que te llevará a disfrutar a un ritmo trepidante de secciones del estilo plataformas y a más libertad de movimientos en combate. Y suponemos que todavía hay mucho más que contar... quizá esto no sea más que la punta del iceberg, así que permanece atento. En cuanto tengamos más novedades, te las contaremos.




Otra Yuna: La invocadora de Aeons tiene un papel mucho más dinámico en esta entrega. Sólo hay que verla


¿Vértigo? Vivirás momentos de lo más emocionantes




De cine: escenas de vídeo impresionantes acompañan la aventura

¿QUÉ ME PONGO?

Todavía no está claro que los invocadores de Aeons hayan desaparecido, aunque el hecho de que al final de *FF X* todas las entidades no-muertas fueran enviadas a The Far Plane parezca indicarlo. Quizá por eso se ha optado por incluir el modo vestuario... La verdad es que imaginarnos a las tres *protas* vestidas de pistoleras y vaciando los cargadores con contundencia es algo que promete...





FINAL FANTASY XI



DATOS

DISPONIBLE **A CONFIRMAR EN 2004**

MANTIENE... **RAZAS DIFERENTES, CADA UNA CON CARACTERÍSTICAS ÚNICAS**

CHOCOBOS CABALGABLES

CAMBIOS... **ATMÓSFERA ONLINE C**

SEIS EQUIPOS DE JUGADORES EN LOS QUE TÚ CONTROLAS A UN SOLO MIEMBRO

LOS SISTEMAS DE MENÚ MÁS COMPLEJOS DE LA SAGA



Como decíamos en la introducción, todavía habrá que esperar para poder disfrutar de estos títulos *online*... y si haces un intensivo de japonés en verano, no estará de más. Pero bueno, confiemos en que llegue pronto, y a poder ser, traducido aun idioma más inteligible. En cierto modo, podría decirse que se tratará del *FF* más avanzado e innovador de todos, o al menos eso es lo que dicen los más de 200.000 jugadores *online* japoneses. Podría definirse como un JDR multijugador enorme; como entrar en una comunidad *online* en la que llevas una vida paralela, más que entrar a jugar.

El juego se sitúa en la tierra de Van'Diel, y el mundo en el que el jugador se adentra está partido en diferentes territorios, gobernado cada uno de ellos por la raza predominante (ver recuadro). Pero algunas zonas están infestadas de monstruos hostiles. Vencerles dependerá de que los jugadores se unan, intercambien provisiones, armas y demás. Suena bien, ¿eh? La verdad es que como experiencia tiene que ser la bomba, pero no te emociones demasiado pronto, ya que, Chris Deering, presidente de Sony Europa, ya ha dicho que el juego no estará disponible en nuestro país hasta, como muy pronto, 2004. Y todavía no es seguro...



CATÁLOGO DE SERES EXTRAÑOS



Como en anteriores juegos de la saga, diferentes razas tienen diferentes poderes y distintos puntos débiles. La estrategia ideal es reclutar a un buen grupo en el que las habilidades de cada miembro complementen las de otros. Aquí tienes una breve clasificación, con los detalles más relevantes de cada raza.



HUMES Predominan en la República de Bastok. Esta especie guarda un gran parecido con los humanos, y son diestros tanto en hechizos como en el manejo de la espada.



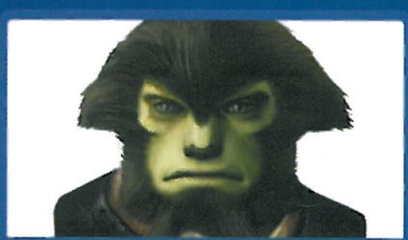
TARUTARU: Estos seres que parecen salidos de un cuento de hadas habitan la Federación de Windurst. No son grandes guerreros pero sus poderes mágicos son descomunales.



ELVAAN: Proceden, en su mayoría, del reino fortificado de San D'oria, y son famosos por su ferocidad en los combates, para los que están especialmente dotados.

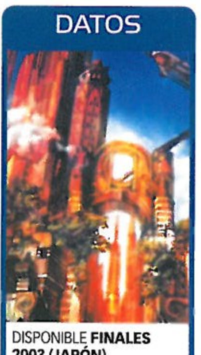


MITHRA: Sólo las hembras de esta especie se aventuran a salir de su hábitat. Sus habilidades curativas son muy valoradas.



GALKA: La fuerza bruta de cualquier equipo. Estas criaturas son realmente fuertes... y peludas.

FINAL FANTASY XII



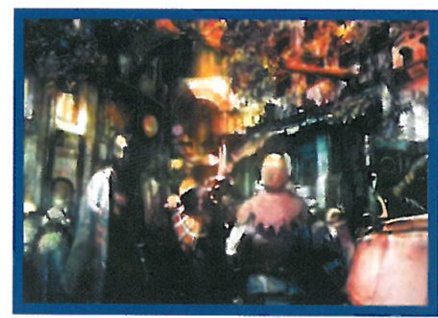
DATOS

DISPONIBLE **FINALES 2003 (JAPÓN)**

MANTIENE... **NO SE SABE**

CAMBIOS... **NO SE SABEN**

Y aquí llegan las noticias de la *ultimísima* entrega de *Final Fantasy*. Como puedes imaginar, la especulación es la nota predominante, y los datos fiables no son muchos, por ahora. Lo que sí sabemos ya es que el título será para un solo jugador. Además, también se nos han confirmado los nombres de tres de los miembros del equipo que encabezarán el proyecto: Jan Akiyama, quién ya trabajó en *FBI* y *Kingdom Hearts*; Akihiko Yoshida (*FF Tactics* y *Vagrant Story*), responsable del diseño de personajes;, y finalmente, Hideo Minaba (*FF Tactics* y *FFIX*) como director de arte. Aparte de esto, todo lo demás que podemos ofrecerte son un par de imágenes. A tu izquierda, fragmento de una impresionante imagen que reproduce una metrópolis muy al estilo de Migar (*FFVII*). La otra, la de la chica, todavía es dudosa. Habrá que esperar al E3... El lanzamiento del juego está inicialmente previsto en Japón para el año fiscal 2003, que va desde abril de 2003 hasta marzo de 2004.



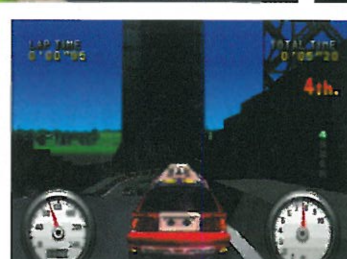


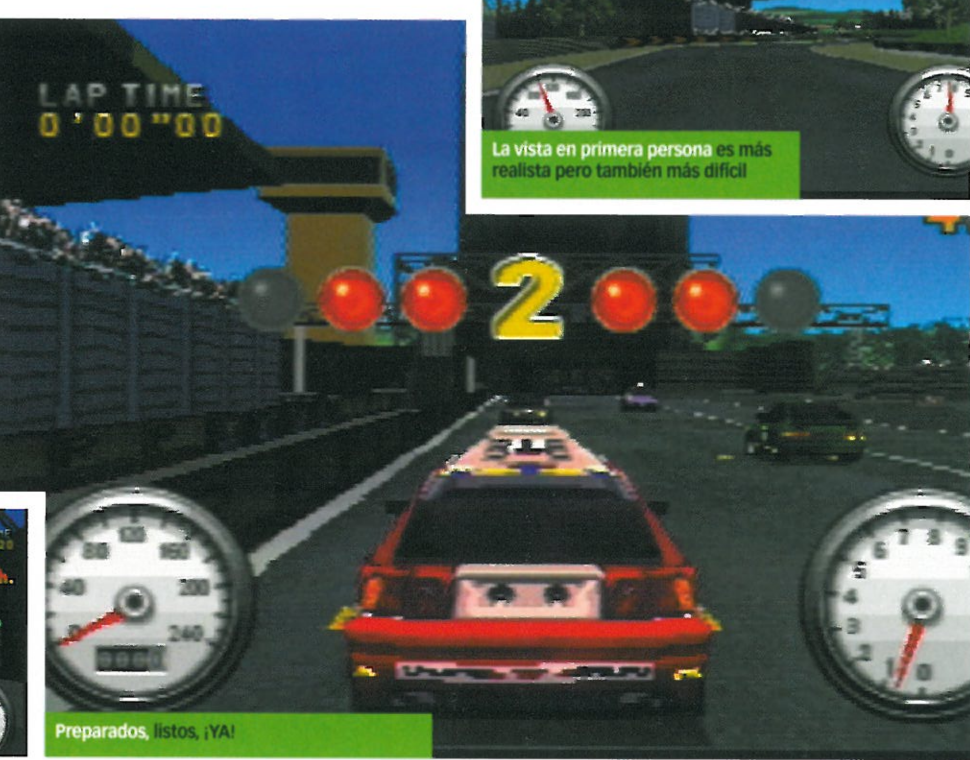



NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18


The Mark of Kri







La vista en primera persona es más realista pero también más difícil

Preparados, listos, ¡YA!

PRO RACER

Yeeehaaaa!! Cómete el asfalto a más de 300 por hora

THE FACTS



DISPONIBLE **SÍ**

PRECIO **17,95 €**

DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**

DESARROLLADOR **MIDAS INTERACTIVE**

RESTRICCIÓN DE EDAD **+3**

IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS, MANUAL EN CASTELLANO**

JUGADORESDE **UNO**

ALTERNATIVAS

GRAN TURISMO 2
PSMag 38,9/10
Midas debería echar la vista atrás y observar cómo se hace un juego de carreras de verdad.

COLIN MCRAE 2
PSMag 42,20/10
El mejor juego de rallys para PSone

Cierto es que en estos tiempos en los que vivimos los juegos de carreras salen de debajo de las piedras, y más cuando son de coches. A la innumerable lista de grandes títulos como *Burnout 2* o *GT Concept 2002* -que han hecho de este género lo que es hoy en día- hay que sumarle los fracasos estrepitosos, como *Rage Racer* o *NASCAR Racing*, con los que se te quitaban las ganas de volver a conducir. Ahora llega a nuestras manos este *Pro Racer*, desarrollado por Midas Interactive, y la verdad es que no sabemos en qué lugar situarlo. Si por un lado hay que destacar su indudable calidad gráfica y la buena respuesta que proporcionan los controles y los coches -con posibilidades de editar aspectos como el agarre o el derrapaje de nuestro bólido-; por otro, no se nos puede pasar el denunciar la excesiva simplicidad con la que se ha abordado un género como es el de los simuladores de carreras. Mínimas opciones de juego y unas posibilidades de configuración deficientes (salvo lo dicho anteriormente, parece más una recreativa de «mete un euro y juega rapidito») dejan muy cojo a un juego cuyo acabado es bastante bueno y que podía haber dado mucho más de sí.



Las cartas sobre la mesa: la carta que juegues será crucial

En conclusión, *Pro Racer* se queda en un extraño limbo delimitado por un lado por su calidad gráfica y su respuesta a los controles, que proporcionan una muy buena experiencia de conducción al jugador; y por otro, por su carácter *simplón*, que no pasa de ofrecer un modo de juego único y pocas (escasísimas, de hecho) posibilidades de configuración -coches, circuitos, etc-. No hablaremos del por qué no se ha incluido la posibilidad de introducir un modo multijugador, que le habría dado un aire mucho más fresco. Desde aquí invitamos a Midas a que eche un vistazo a juegos como *Gran Turismo*. Eso es un juego de carreras perfecto. ●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 8**
Para estar acostumbrados a PS2, Pro Racer es un buen exponente de lo que PSone aún puede dar de sí

● **JUGABILIDAD 5**
¿Por qué nadie ha incluido una opción multijugador y algún otro modo de juego?

● **ADICTIVIDAD 6**
La verdad es que si te gustan las carreras no está mal, pero teniendo cerca GT...

CONCLUSIÓN

Pro Racer no será recordado como el juego que cambió el concepto de los simuladores de carreras, pero sí que se puede decir que, dentro de su enorme simplicidad y rutina, defiende la idea de un título de carreras, donde la velocidad y la jugabilidad son claves.

6 /10

B.SOKAL

SYBERIA

Después de su éxito mundial en PC, Syberia llega ahora a PlayStation 2

"Benoît Sokal imprime su sello personal a una aventura fascinante"
PlayStation 2 revista oficial España

"Bienvenidos todos aquellos que disfrutan con juegos del estilo Monkey Island"
Meristation.com

PlayStation®2







www.microids.com



BLUR
MOBY
SUEDE
BECK
PLACEBO
DEATH IN VEGAS
MOLOKO
GROOVE ARMADA

ADULT. * AMA * ANDY FLETCHER * BADLY DRAWN BOY * CALEXICO * CHICKS ON SPEED * CIËLO
CLIENT * THE CORAL * LA COSTA BRAVA * CROSSOVER * DAS POP * THE DELGADOS * ECHOBOY
ELLOS * ERLEND ØYE & THE FULL EFFECT * THE FAINT * G.D. LUXXE * GRADO 33
GREEN VELVET DJ * LA HABITACIÓN ROJA * DJ HELL * HIGHFISH * JET LAG * JJ72 * JORI HULKKONEN
JUNIPER MOON * KATERINE * KITBUILDERS * KRUDER * LAIKA * LAYO & BUSHWACKA! * LOU ANNE
LOUIE AUSTEN * MAGAS * MISS KITTIN * MÚM * THE POSTAL SERVICE * THE RAVEONETTES
ROMINA COHN * SCHWARZ * SETH HODDER * SEXY SADIE * SI BEGG * SOUVENIR
SR. CHINARRO * STEVE BUG * SUICIDE * THE SUNDAY DRIVERS * TAHITI 80 * TERENCE FIXMER
TIGA * TODD TERRY * VACACIONES
... Y MUCHOS MÁS



WWW.FIBERFIB.COM **8, 9 Y 10 DE AGOSTO**

Del 4 al 12 De Agosto Zona De Acampada. 7 Agosto → Fibstart Lois. 11 Agosto → Fiesta De La Playa
Actividades Extramusicales → Cortos-Cursos-Moda-Arte-Teatro-Danza

NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE. SUSCRÍBETE A NUESTRA LISTA DE CORREO EN FIBERFIB.COM

VENTA DE ENTRADAS → EN FIBERFIB.COM.
EN TODOS LOS CENTROS AUTORIZADOS TICK TACK TICKET.
EN TERMINALES SERVICAIXA.

902.888.902
ticktackticket.com
Fnac, Tipo, Madrid Rock, y puntos de venta habituales



OTROS PUNTOS DE VENTA (A PARTIR DEL 15 DE MAYO) → Alicante (El Trocadero), Barcelona (Revolver), Benicàssim (Azahar 1991, Fibercafé), Castellón (Medicinales, Concert), Granada (Stereo), Murcia (Contraseña), Palma De Mallorca (Runaway), Valencia (Amsterdam), Valladolid (Poppy Factory), Yecla (Piccadilly).

CONCURSO
IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM

¿TE GUSTA LA MÚSICA?
IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM: MÚSICA

FIB-HEINEKEN y PlayStation Magazine sortearán 30 abonos* (con derecho a camping y tres días de conciertos) para el IX Festival Internacional de Benicàssim, que se celebrará los días 8, 9 y 10 de agosto, entre los cupones que recibamos con la respuesta acertada

* 2 abonos para cada ganador

RELLENA ESTE CUPÓN Y ENVÍALO A:
CONCURSO IX FESTIVAL INTERNACIONAL
DE BENICÀSSIM / PLAYSTATION MAGAZINE
PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 FAX: 93 254 12 60
(INFO FESTIVAL TEL: 91 523 41 14)

PREGUNTA:

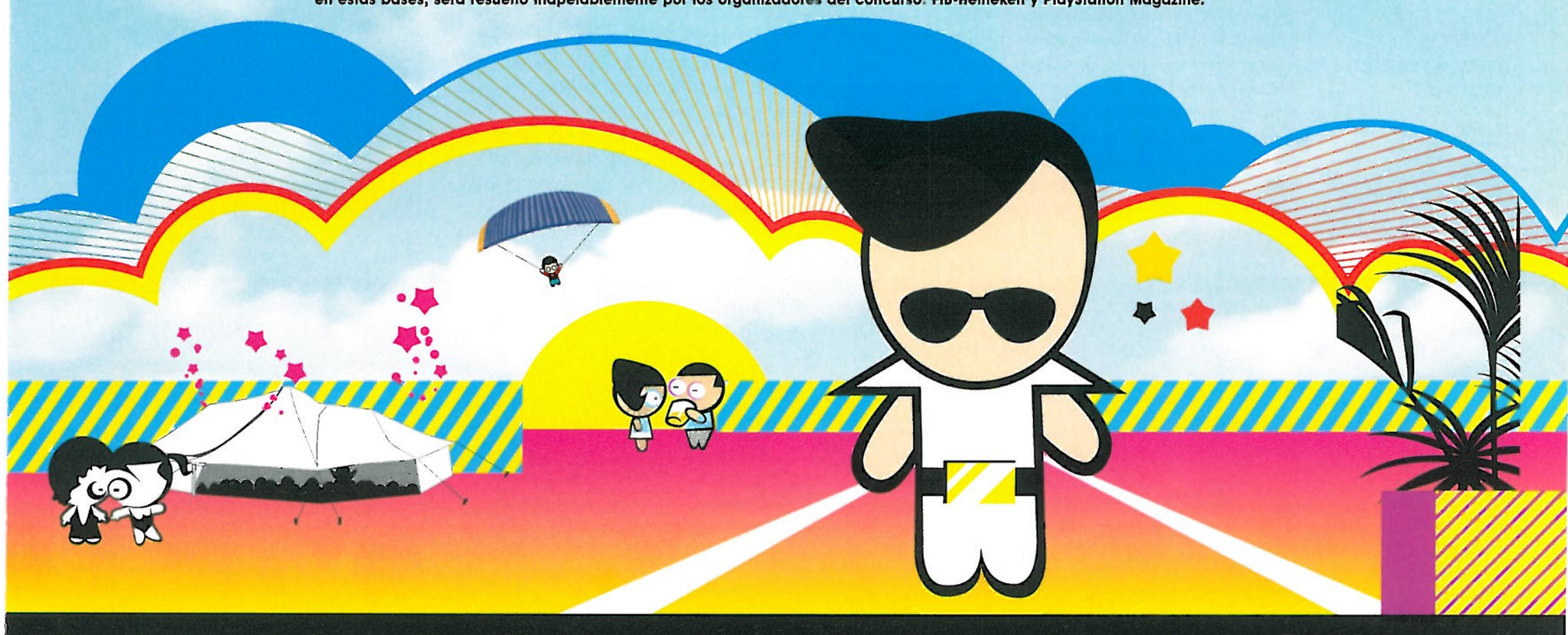
¿Cómo se llama el escenario principal del Festival?

- 1 Escenario Verde ☐
- 2 Escenario Amarillo ☐
- 3 Escenario Pop ☐

Nombre	Código postal
Domicilio	País
Población	Teléfono

LAS BASES DEL CONCURSO

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial. 2. No existen premios en metálico alternativos. 3. Las respuestas deben recibirse en la dirección arriba indicada antes del 10 de junio. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de correos. Sólo se aceptará un cupón por lector. 4. La lista de ganadores se publicará en el número de PlayStation Magazine de julio. 5. La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores. 6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: FIB-Heineken y PlayStation Magazine.



GANIZA: PATROCINADOR PRINCIPAL PRODUCCIÓN MEDIOS OFICIALES CON EL PATROCINIO DE: ENTIDADES COLABORADORAS:



















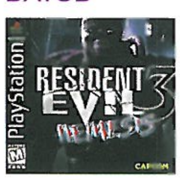

Clasificados

LA GUÍA DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

La noche de los muertos vivientes... poligonales

DATOS



PRECIO **N/D**

DISTRIBUIDOR **PROEIN**

DESARROLLADOR **NEVERSOFT**

NÚMERO DE ZOMBIS QUE SE CARGÓ EL PRIMO DEL REDACTOR JEFE DE UN SOLO DISPARO **33.567,5 (A UNO LE DIO EN LA PIERNA)**

NOSOTROS DIJIMOS...

RESIDENT EVIL 3; NEMESIS

PSMag39, 8/10

ZOMBIS, ZOMBIS Y MÁS ZOMBIS PARA TRITURAR CON TU PISTOLA

Capcom no inventó nada con su saga *Resident Evil*. Los juegos de terror, de miedo o *survival horrors*, como prefieras llamarlos, ya existían antes de la llegada de los zombis de Raccoon City. Sin ir muy lejos, *Alone in the Dark* ya daba miedo en PC hace muchos años y, por supuesto, utilizaba personajes *poligonizados* con fondos bitmap. Pero fue Capcom, eso sí vamos a reconocerlo, quien popularizó este género de manera insospechada y le dio un nuevo nombre: *survival horror*.

Muchas han sido las compañías que han intentado seguir los pasos de Capcom en la creación de terror virtual. Algunas han fracasado estrepitosamente mientras que otras han superado, en muchos aspectos, a la serie de *Resident Evil* (véase los casos de *Silent Hill* y *Project Zero*). Pero vamos a echarlo un vistazo a *Resi 3*...

La verdad es que comparado con los dos *Resi* anteriores, este *Nemesis* no aportó muchas novedades. Los mismos, personajes, el mismo sistema de control, la misma mecánica de juego, los mismos sustos, menos secuencias de video... ¿Has jugado alguna vez a algún *Resident*? Pues ya sabes de qué estamos hablando. Pero sí que había una novedad la mar de interesante: el enemigo principal, o sea, Nemesis. En la tercera entrega de esta saga ya no tenías que esperar hasta llegar al final del juego para ver el bicho más malo de todos. Que va. Al cabo de poco rato, Nemesis irrumpe en pantalla atravesando cristales y disparando su lanzacohetes.

Su diseño es impecable y, la sensación de peligro que vives durante todo el juego después de haberle visto por primera es de aquellas que quitan el hipo. Nunca sabes dónde puede aparecer y, por supuesto, siempre aparece cuando menos lo esperas. Lo dicho entonces. *Resident Evil 3: Nemesis* no aportó mucho con respecto a sus versiones anteriores, pero su enemigo principal era toda una chulada de diseño y buen hacer.

De miedo. Resi3, al igual que sus antecesores, conseguía meterte el miedo en la piel de manera insospechada

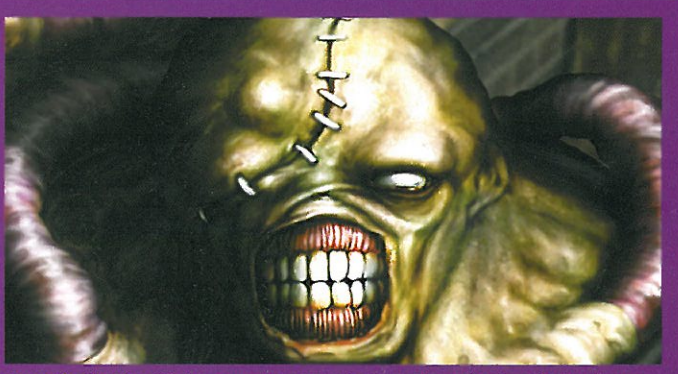
Se fue la luz. ¿Por qué está todo siempre tan oscuro en los juegos de terror? Demonios...

Lo más terrorífico Así es como deberían ser todos los malos

Está claro que un buen juego, además de disponer de una realización técnica impecable, también debe tener en sus filas una serie de personajes entrañables. Y no, no nos referimos a los protagonistas del juego, es decir, a los *buenos* de la aventura. Nos referimos a los *malos* de turno. Todo buen guionista sabe que para que su héroe sea un héroe de verdad, debe enfrentarse a un enemigo mucho más poderoso que él. Sin un enemigo a la altura, no hay héroe que valga.

El caso de *Resident Evil 3* es excepcional, puesto que puede alardear de mostrar uno de los enemigos más *potentes* que hayan pisado territorio PSone. Un diseño alucinante, una personalidad como pocas y un comportamiento demoledor convierten a Nemesis en un enemigo temible y e impecable. Todo un ejemplo a seguir. ¿Te acuerdas de los *agentes* en la película *Matrix*? Pues el monstruo de *Resi3* es algo parecido... Pero aún más feo.



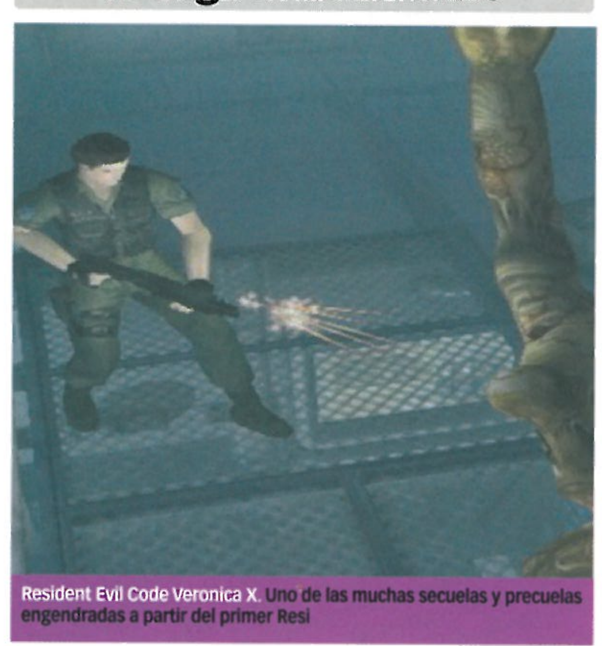


Te está mirando... Si alguna vez te encuentras con algo así en la calle, haz lo que haríamos nosotros: correr

Ingredientes vitales

¿Cuántos calzoncillos mancha un jugador medio en cada partida de Resident Evil 3?

La saga interminable



Resident Evil Code Veronica X. Uno de las muchas secuelas y precuelas engendradas a partir del primer Resi

RE nació hace ya algunos años, casi al mismo tiempo que nuestra querida PlayStation y, desde entonces han sido muchas las secuelas, remakes, variaciones y otros inventos que se han servido del bueno nombre de esta larga y fructífera saga. Y parece que la cosa no va a terminar, puesto que ya se preparan nuevos proyectos ambientados en Raccoon City.

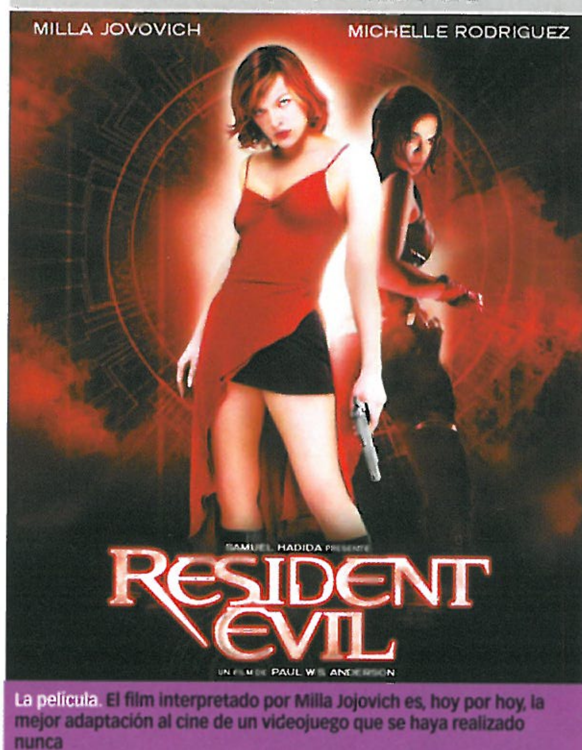
Sobre papel



A golpe de lápiz. Los cómics no querían quedarse sin su ración de zombis.

Si el cine tuvo su versión de *Resident Evil*... ¿Por qué iban a ser menos los cómics? Por supuesto, los zombis de Raccoon City también mordieron algunos cuellos y patas en el papel impreso y a todo color. Versiones de los juegos, historias paralelas y toda la parafernalia que impregna este gran e infravalorado medio de comunicación.

Directo al celuliode



La película. El film interpretado por Milla Jojovich es, hoy por hoy, la mejor adaptación al cine de un videojuego que se haya realizado nunca

Después de descartar las ideas del director George A. Romero (¡gracias a dios!) sobre el film de *Resident Evil*, al final fue Paul Anderson el encargado de mover la cámara en la versión cinematográfica de esta saga y, la verdad es que la cosa no le salió nada mal. *Resident Evil*, la película, es un producto de lo más digno y que cumple con creces su objetivo.

El futuro



Un futuro esperanzador. La idea de deambular por Raccoon City al lado de los amiguetes nos parece de lo más atractiva

¿Qué nos depara el futuro? ¿Hacia dónde se dirige esta famosa saga? Pues todo parece indicar que nuestra próxima aventura *zombiesca* será online, puesto que ya hemos podido ver capturas y videos de la nueva entrega de *Resi*, conocida como *Resident Evil: Online*. Por lo menos, esta vez contaremos con algún compañero y no estaremos tan solos ante tanto

RINCÓN DE TRUCOS

Trapitos

Completa el juego el modo fácil con un resultado superior a F y desbloquearás la indumentaria que lucía Jill en el *Resident Evil* original y el de Regina de *Dino Crisis*. Si completas el juego en el modo difícil con un resultado D, desbloquearás dos trajes; con C, tres; con b, cuatro; y con A, cinco. Los tres trajes adicionales incluyen un uniforme policial con minifalda, atuendo discotequero y ropa de ciclista.

Epílogos

Completa el juego en el modo difícil para desbloquear un epílogo, un breve resumen de lo que le sucedió al personaje en cuestión después de la aventura. Si completas el juego en el modo difícil ocho veces, conseguirás los ocho epílogos.

Combinaciones

Cuando entres en la comisaría de policía y cruces la puerta que hay en la esquina superior izquierda, entrarás en una sala replete de zombies. Después de cargártelos, pasa a la sala siguiente y encontrarás las taquillas. Ve al otro lado, donde encontraras una que tiene luz. Se te pedirá un código, es uno de éstos: "**0131**", "**0513**", "**4011**", o "**4312**".

La fuente del parque

Cuando uses la unidad de control de agua para drenar la fuente, tendrás que alinear los engranajes grises y negros. Para drenar la fuente correctamente, hay que moverlos en el siguiente orden: Mueve el engranaje negro inferior izquierdo hacia arriba. Mueve el engranaje gris superior central hacia abajo. Mueve el engranaje gris superior derecho hacia la izquierda. Mueve el engranaje negro inferior derecho hacia arriba. Mueve el engranaje gris superior central hacia abajo. Mueve el engranaje superior izquierdo hacia la derecha.

Juegografía

¿De verdad no sabes qué otros juegos ha fabricado Capcom?

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY
PSMag64, 8/10

MEGAMAN LEGENDS
PSMag28, 7/10

ONIMUSHA WARLORDS
PSMag56, 8/10

ONIMUSHA 2
PSMag74, 8/10

RESIDENT EVIL: CODE VERONIXA X
PSMag58, 9/10

RIVAL SCHOOLS
PSMag24, 9/10

STREET FIGHTER ALPHA 3
PSMag23, 9/10

LOS IMPRESCINDIBLES DE *PSMAG*

Ésta es una sección muy elitista, reservada a los videojuegos más sobresalientes de PS2 y PSone. En ella sólo tienen cabida los mejores del universo Play, aquellos títulos pasados presentes o futuros cuya puntuación sea de 9 a 10. En definitiva, es una selección de los mejores videojuegos, al menos según nuestra modesta opinión.

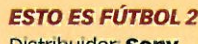
PSONE

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE
Distribuidor: **Infogrames**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 55**
Nota: **9/10**
Una aventura magnífica, con una atmósfera absorbente y disfrutable de principio a fin; una aventura escalofriante.

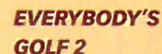
COLIN MCRAE RALLY 2
Distribuidor: **Codemasters**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 42**
Nota: **10/10**
Junto a su antecesor y a *Rally Masters* (Infogrames), el mejor simulador de rallies para PSX/PSone. Un control intuitivo y una velocidad inigualable.

DANCING STAGE PARTY EDITION
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: **PSMag 72**
Nota: **9/10**
Cada partida es una fiesta. Diversión espectacular con una alfombrilla de baile. ¡Deja descansar el DualShock!

DRIVER 2
Distribuidor: **Infogrames**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: **PSMag 47**
Nota: **10/10**
Una gran trama, una acción sin límites, un sonido y una música espléndidos y acordes con la imagen, unos gráficos alucinantes, una opción para dos jugadores que te enganchará...



ESTO ES FÚTBOL 2
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 47**
Nota: **9/10**
Pases dinámicos y vistosos, jugadores con un aspecto fantástico y adictividad asegurada.



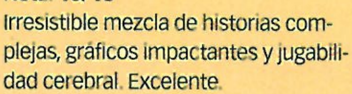
EVERYBODY'S GOLF 2
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 43**
Nota: **9/10**
Jugar resulta fácil, dominarlo difícil y abandonarlo imposible. Cita obligada para forofos del deporte o adictos al mini-golf de verano.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002
Distribuidor: **EA**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag***
Nota: **9/10**
Es el mejor juego de F1 de PSX/PSone, sin lugar a dudas. Pero también lo es el anterior, que salió tan sólo tres meses antes, porque son idénticos.

FINAL FANTASY VII




Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 12**
Nota: **10/10**
Irresistible mezcla de historias complejas, gráficos impactantes y jugabilidad cerebral. Excelente.






GRAN TURISMO 2
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 38**
Nota: **9/10**
Enorme, infinito y muy variado. Un reciclado de su antecesor, pero aún así, genial.

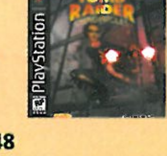


PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 65**
Nota: **10/10**
Animaciones excelentes, variedad infinita, más adictivo que la liga de verdad y lo más parecido al fútbol real. La experiencia futbolera definitiva para PSone. No te cansarás de jugar.

MANAGER DE LIGA 2001
Distribuidor: **Codemasters**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag***
Nota: **10/10**
Si te gustan los juegos de gestión, éste es el mejor jamás creado para PSone. Lo tiene todo para hacerte creer que eres un presidente, un entrenador o un buen gestor.

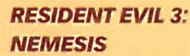
LEGEND OF DRAGOON
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 50**
Nota: **10/10**
Objetivamente, es mejor que ningún *FF* en muchos aspectos (no todos). Fondos como los de *FF VIII*, vídeos imponentes y una mecánica de juego sencillamente perfecta.

METAL GEAR SOLID
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 28**
Nota: **10/10**
Seguramente el mejor juego de PlayStation. Si tienes una Play y no tienes *MGS* es que simplemente no te gustan los videojuegos.

TOMB RAIDER CRHONICLES



Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 48**
Nota: **10/10**
Un juego de sigilo, un título de puzzles que te martillean la cabeza y un *thriller* cargado de acción. En resumen, es el compendio de una buena aventura.

PARASITE EVE 2
Distribuidor: **Acclaim (SquareSoft)**
Jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en: ***PSMag* 46**
Nota: **10/10**
Gracias a Square supimos que todavía se podían hacer grandes juegos en 2D. No es nada corto pero engancha tanto que lo jugarás de un tirón y tendrás que volver a empezar para saborearlo como es debido.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 39**
Nota: **9/10**
Fabuloso, la adictividad es total. No supera a sus antecesores, pero tiene su lugar en la saga.





SILENT HILL
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 32**
Nota: **10/10**
Acción constante, con ritmo, gráficos de impacto. Un juego perfecto. Deberías enamorarte de él.



SPIDER MAN 2
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **+13**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **9/10**
Si te apasionan los cómics, necesitas este juego. Si te gustan los videojuegos, necesitas este juego. Tan bueno que te subirás por las paredes.



SYPHON FILTER 2
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 30**
Nota: **10/10**
Si te gustó *MGS*, aquí encontrarás todo lo que no tenía aquél. Si no te gustó *MGS*, *SF2* es todo lo contrario. En cualquier caso, te entusiasmará.



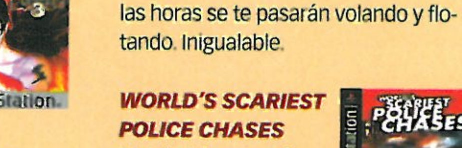
TEKKEN 3
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 21**
Nota: **10/10**
El mejor juego de lucha de PSone. Excelente desde la primera partida. Cuanto más juegues, mejor lo encontrarás.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
El Pro Skater más completo hasta la fecha. Juega, ámalo con pasión y pélate las rodillas.

VAGRANT STORY
Distribuidor: **Acclaim (Square)**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 44**
Nota: **9/10**
Un JDR adictivo con elementos de los juegos de acción y unos gráficos increíbles. Inusual por su eficaz combinación de elementos diferentes.

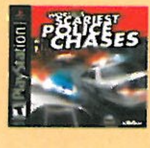
WIPEOUT SPECIAL EDITION
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 43**
Nota: **10/10**
El juego definitivo de la saga. La suma de los mejores elementos de los tres títulos da una maravilla de CD donde las horas se te pasarán volando y flotando. Inigualable.

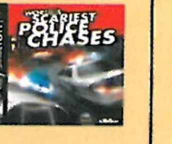


WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1-2**
Edad: **+16**
Review en: ***PSMag* 56**
Nota: **9/10**
Altas dosis de acción pura y dura, y misiones que te obligarán a repetir una y otra vez. Casi supera a *Driver* y supone toda una bocanada de aire fresco











PS2

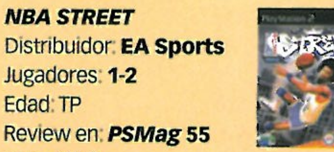
DEPORTES

AGRESSIVE INLINE
Distribuidor: Acclaim
Jugadores: **1-2**
Edad: TP
Review en: ***PSMag* 67**
Nota: **9/10**
Si te gustan los deportes extremos, éste es tu juego. Completísimo, larguísimo, jugabilísimo y adictivísimo

FIFA 2003
Distribuidor: **EA Sports**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 59**
Nota: **9/10**
Gráficos que quitan el hipo y una jugabilidad mejorada respecto a anteriores entregas.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 70**
Nota: **9/10**
Activision es la compañía reina de los deportes extremos. Esta vez el riesgo, la emoción y la adictividad están en manos de las bicis.

NBA 2K3
Distribuidor: **Infogrames**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 75**
Nota: **9/10**
34 equipos reales, seis modos de juego y baloncesto en la calle. La mejor cara de la NBA en forma de juego gracias a Sega.



NBA STREET
Distribuidor: **EA Sports**
Jugadores: **1-2**
Edad: TP
Review en: ***PSMag* 55**
Nota: **9/10**
Conjuga las geniales ideas de *NBA Hoopz* y *NBA Jam* con unos gráficos aún mejores que los de *NBA 2K* -de Dreamcast- y toda la adictividad que puedas imaginar





NHL HITZ 2003
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
Si tienes el *Hitz 2002* quizá no te merezca mucho la pena. Pero si nunca has jugado a un *Hitz*, deberías hacerte con este título de hockey sobre hielo. Pura diversión

PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **10/10**
El fútbol es así. La intensidad, la pasión... Todo lo que este deporte ofrece y mucho más está aquí.

SSX TRICKY
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **9/10**
El *snowboard* llevado a límites insospechados y divertidísimos. Un juego impresionante se mire por donde se mire.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-8 (on-line)**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 72**
Nota: **10/10**
Mejores gráficos y aún más adictividad que en *THPS 3* e igual jugabilidad. Una vez más, Neversoft demuestra que no tiene rival alguno en el mundo del skate consolero.

VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
No admite discusión, ni comparaciones: éste es el mejor juego de tenis de la historia, en cualquier soporte, en cualquier época, de cualquier modo. Adictivos hasta para los que odien el tenis.



PLAYSTATION
Los imprescindibles de *PSMag*

PLATAFORMAS

KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 58**
Nota: **9/10**
Acción 2D en entornos 3D impresionantes y 20 niveles enormes repletos de puzzles geniales. Si lo pruebas, tendrías que acabártelo, ¡es peor que abrir una bolsa de pipas!

HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 72**
Nota: **9/10**
Toma ideas de muchos juegos, los mezcla y hace algo completamente nuevo con ellas. Dejarse llevar pro *Haven* es un placer para todos los públicos._

JAK & DAXTER
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **9/10**
Saca más de 128 bits de la PS2. Los creadores de *Crash Bandicoot* para PSone se estrenaron con este juego en 3D inmenso, profundo y largo como pocos.

RATCHET & CLANK
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
Gráficos preciosos, dos personajes entrañables y un objetivo morrocotudo: salvar la galaxia. Una excelente mezcla de géneros apta para todos los públicos.

SLY RACCOON
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
Gráficos *toon-shaded* y suaves como el culito de un bebé. Una historia que te atrapará hasta el final.

ROL

FINAL FANTASY X
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en: ***PSMag* 65**
Nota: **10/10**
Lo sublime, lo genial, lo perfecto, por décima vez. Sólo una cosa no nos gustó en absoluto: hace imposible la existencia de *FF* mejor, después de éste.

KINGDOM HEARTS


Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
¡Las ideas de Square y Disney juntas!, ¿te lo puedes imaginar? Es rarísimo, pero cautivador, es como jugar en un sueño.

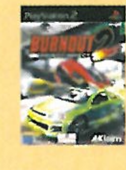
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+15**
Review en: ***PSMag* 61**
Nota: **10/10**
Gráficos exquisitos en cada detalle. Buen intento de exportar el sistema de juego de *Diablo* al sitio donde le corresponde: a una consola.

CONDUCCIÓN

BIG MUTHA TRUCKERS
Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+13**
Review en: ***PSMag* 74**
Nota: **9/10**
Camioneros y camiones en un juego empapado de «cultura típicamente americana» hasta los neumáticos. Auténtico como una hamburguesa con queso y bacon.



BURNOUT 2

Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 70**
Nota: **10/10**
Para los amantes de los buenos juegos de conducción. Una velocidad nunca vista que sentirás en tu piel.

COLIN MCRAE 3
Distribuidor: **Codemasters**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
El tercer título de la serie reina de los simuladores de rally tiene mejoras notables respecto a sus antecesores para PSone, pero unas se quedan cortas y otras resultan discutibles.

F1 2002

Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 66**
Nota: **9/10**
EA pulió hasta la perfección lo que ya tenían y, además, añadió el fenómeno de la aspiración, que es increíble.


GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 56**
Nota: **10/10**
Cuando salió (verano 2001) fue considerado el mejor juego de PS2 hasta la fecha. Cuenta con modos, opciones y atractivos propios casi incontables.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 72**
Nota: **9/10**
Un excelente título con un control más asequible que *Colin* y que además cuenta con la licencia oficial de la FIA WRC.

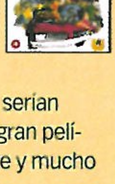

STUNTMAN
Distribuidor: **Infogrames**
Nº jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 69**
Nota: **10/10**
Jugabilidad sublime y original. Conviértete en especialista de cine de la mano de Reflections y disfruta con un juego perfecto.

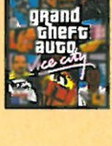


ACCIÓN

007 NIGHTFIRE
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
Tal vez no marque un hito en la historia de los videojuegos, pero sí lo marcará en la historia de los títulos de Bond.

DEVIL MAY CRY
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 61**
Nota: **10/10**
Un juego de los marcan un hito, de los que hacen época, de los que te convencerán de comprar una PS2 si aún no la tuvieras.

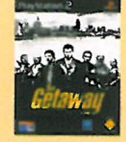
GRAND THEFT AUTO III

Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **10/10**
Si Tarantino hiciese juegos, serían como *GTA 3*. Es como una gran película, pero siempre diferente y mucho más largo.

GTA: VICE CITY

Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 72**
Nota: **10/10**
GTA 3 revolucionó el mundo de las consolas. *Vice City* continúa la revolución sin perder gas en la marcha.





METAL GEAR SOLID 2
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en ***PSMag* 63**
Nota: **10/10**
El mejor videojuego de todos los tiempos. Te lo podemos decir más alto, pero no más claro.



THE GETAWAY
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en **PSMag 73**
Nota: **9/10**
Su diseño, argumento e intenciones superan por tres o cuatro cuerpos la capacidad de sus creadores para ponerlas en práctica. Fabuloso.



ZOE: ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en **PSMag 53**
Nota: **9/10**
Una trama estupenda, gráficos preciosos, un sistema de juego fluido, unos robots voladores gigantes y armas de avanzada tecnología con una potencia de fuego capaz de arrasar Tokio.

AVENTURAS



ICO
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 64**
Nota: **9/10**
Una aventura maravillosa que traspasa las barreras de los videojuegos. Nunca la olvidarás, nunca.

SILENT HILL 2
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **10/10**
Konami vuelve a redefinir el miedo. Gráficos oxidados y aterradores para un juego mejor que su predecesor. Indispensable.

THE MARK OF KRI
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 75**
Nota: **9/10**
Una aventura de proporciones épicas salpicada con buenos combate y personajes increíbles.

PROJECT ZERO
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en **PSMag 69**
Nota: **9/10**
Un título perturbador que te meterá el miedo en el cuerpo para siempre de una forma que nunca has sentido.

RESIDENT EVIL CODE: VERÓNICA X
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en **PSMag 58**
Nota: **9/10**
Un nuevo hito en el abarrotado género de terror y supervivencia.

COMMANDOS 2
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en: ***PSMag* 69**
Nota: **9/10**
Como es el único juego de estrategia bélica sobresaliente de nuestro archivo, lo metemos en esta categoría, que en realidad no le corresponde. Vivirás la II Guerra Mundial en tus propias carnes.

LUCHA

KENGO, MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor: **Ubi Soft**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 53**
Nota: **9/10**
Un juego prácticamente perfecto, aunque puede que resulte demasiado exigente con el jugador medio.

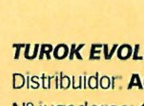
MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+18**
Review en: **PSMag 74**
Nota: **9/10**
No goza del refinamiento de la serie *Virtua Fighter* de Sega pero si eres de los que creen que violencia y calidad no están reñidos, te apasionará.



TEKKEN 4
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en **PSMag 70**
Nota: **10/10**
Por fin el *Tekken* que se merecía una consola como PS2.

VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+16**
Review en **PSMag 65**
Nota: **10/10**
Todavía se puede mejorar, pero es poco probable que eso suceda ya en una de las consolas que existen en la actualidad. Quizá un *VF5* en una máquina de... ¿512 bits?

SHOOTERS



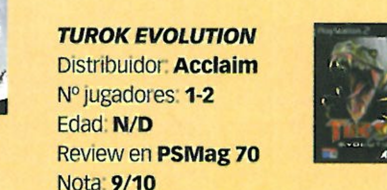


MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en: **PSMag 68**
Nota: **10/10**
Aunque sólo se pudiera jugar con el primer nivel, seguiría siendo imprescindible.

QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **+16**
Review en: **PSMag 53**
Nota: **9/10**
Bello en su simplicidad, con gráficos preciosos y una frecuencia de imágenes por segundo increíble.

TIME CRISIS 2
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+18**
Review en: **PSMag 60**
Nota: **9/10**
Dos personajes que cooperan tanto si juegas solo como si no y compatible con dos pistolas a la vez. Bestial.

TIMESPLITTERS 2
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **+16**
Review en **PSMag 71**
Nota: **10/10**
Si eres capaz de cansarte de un juego así, es que lo tuyo no son los videojuegos.

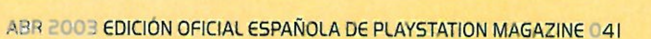




TUROK EVOLUTION
Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en **PSMag 70**
Nota: **9/10**
¿Cargarse dinosaurios? ¡Sííííí! Un *shooter* que eleva la calidad de sus predecesores.



VIRTUA COP ELITE
Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en **PSMag 73**
Nota: **9/10**
La mejor serie de tiros de Sega, por fin en PlayStation. ¡Las consolas de Sony llevaban tanto tiempo esperando cargar algo así!



LOS TOPS
SURVIVAL HORROR

Los analistas de *PSMag* son varios y, claro, cada uno tiene sus preferencias. En la variedad está el gusto, dijo alquien. Pues eso, viva la variedad. Hemos propuesto a nuestros expertos que suelten un momentito el dual shock, den rienda suelta a sus preferencias y que nos elaboren dos tops temáticos. Nosotros les propondremos una categoría y ellos pondrán a funcionar su materia gris para darnos, mes a mes, una lista con los tres mejores y los tres peores de cada apartado.

ARRAKATANGA

TOP GUAYS

1. *Silent Hill* (PSone)
Desde la secuencia inicial, con la silla de ruedas y la cámara retorciéndose por los callejones de forma angustiosa, hasta el tiovivo del final, pasando por el gato de la taquilla y la llamada de teléfono, *SH era* la mejor forma de pasarlo lo peor posible delante de una televisión; hasta la llegada de *Salsa Rosa*, claro.

2. *Resident Evil* (PSone)
¿El primero? ¿El original? ¿El que lo empezó todo? No exactamente, pero hay que reconocerle la virtud de recuperar elementos del clásico de PC *Alone in the Dark* a los que nadie hizo mucho caso y la capacidad de reinventar un género, añadiéndole una buena historia y una ambientación estupenda.

3. *Silent Hill 2* (PS2) y *RE Code: Veronica* (PS2)
¡Tongo, tongo! ¿Dos juegos en la tercera plaza? ¿Se puede hacer eso? Pues... bueno, y qué, no sabía con cuál quedarme. A ver quién es el guapo que me demuestra que no me gustan lo mismo...



TOP PILTRAFAS

1. *Resident Evil 2 y 3* (PSone)
El primero fue innovador (hasta cierto punto) y se le perdonaban sus defectillos. El segundo y el tercero convirtieron esos defectillos en problemones, al evidenciar que Capcom no tenía la más mínima intención de suprimir las puertas y escaleras «*que todo lo cargan*» ni de mejorar el horrible sistema de control (*survival control*). Eso sí, terminando EL MISMO juego trecientas veces conseguías alguna que otra tontería extra...

2. *RE: Gun Survivor* (PSone)
Tremenda castaña. Ya que no tenían mucho trabajo con los capítulos «normales» de *RE* (dibujar fondos y poco más), parece que el tiempo libre lo dedicaban a... absolutamente nada. *RE: GS* es el resultado lógico de los momentos de descanso entre nada y absolutamente nada...

3. *Spawn* (PSone)
Deporte extremo, horror de supervivencia... ¿Inventó *Spawn* un nuevo género? Algún día se le reconocerán sus méritos como creador del «*survival extreme horrendous game*».

LOS TOPS DE UNDER-MAN

TOP GUAYS

1. *Silent Hill 2* (PS2)
Tal vez el primero fuese mejor juego, sí. Pero da igual. Si no has jugado a *SH2* de madrugada, solo, en una casa perdida, de la mano de Hideo Kojima, con una pantalla gigante y un equipo de sonido Dolby Pro-Logic, con gemidos y ruidos tridimensionales girando alrededor de ti (y *por detrás*), no sabes lo que es el pánico. Ningún otro juego puede ofrecer, con todos sus elementos, lo que *SH2* producía tan sólo sonido ambiental.

2. *Project Zero* (PS2)
Je, je. ¿Una mansión atestada de fantasmas y no tienes ningún arma que pueda cargárselos? ¿Y encima son invisibles a simple vista, tienes que usar la mirilla de la cámara de fotos para verlos? ¿Y cuando te da por mirar, resulta que los tienes justo encima, sorbiéndote el alma con una pajita? ¿Y todo en 3-D y a oscuras? ¡Demonios, que alguien nos saque de aquííííí!

3. *Silent Hill* (PSone)
Resulta difícil obviar aquí el primer *Silent Hill*. Él nos enseñó a temblar tan sólo con lo que imaginábamos, sin necesidad de verlo. Con lo que oíamos y suponíamos, nada más. Y la imaginación humana es aterradora... Si no te lo crees, piensa en la imaginación de los guionistas de programas en Antena 3...

TOP PILTRAFAS

1. *Evil Dead: Hail to the King* (PSone)
No daba demasiado miedo... hasta que te quedabas sin munición para la escopeta y sin gasolina para la motosierra. Entonces, tenías que acabar con los fantasmas a insultos (literalmente, porque con [Triángulo], tu personaje soltaba chistes malos llenos de tacos, en inglés). ¿Acaso hay algo más terrorífico que quedarse sin munición ni gasolina, rodeado de enemigos, en un juego de gráficos prerrenderizados?

2. *Resident Evil: Survivor* (PSone)
Éste sí que da miedo. Te lo compras, lo pones en tu consola, y nada más verlo, sus gráficos te dan miedo. Consultas las puntuaciones en las revistas por si te has equivocado en la compra, y sus notas dan miedo. Intentas devolverlo en la tienda diciendo que no te funciona, y el tendero te saca un bate de béisbol porque eres el trigesimonoveno imbécil que viene con el mismo cuento. Huyes despavorido, intentando sobrevivir, muerto de miedo. Etc.

3. *Rugrats en Warner Bros Park, Port Aventura, Aquopolis, etc.*
No, todavía no existe, pero te apostamos lo que quieras a que existirá. Diablos, ¿qué es lo que te ocurre cada vez que ves la palabra «Rugrats» en la cabeza de un artículo en una revista? ¿Te entran unos temblores espasmódicos y un sudor frío te recorre la espalda? ¡Pues imagínate a nosotros, que tenemos que probarlos por obligación! Si fuesen más aterradores, clónicos, vacíos, insoportables e infantiles, presentarían *Noche de Fiesta*.

LOS TOPS DE *LA ARDILLA SIGILOSA*

TOP GUAYS

1. *Silent Hill* (PSone)
Lo que me pasó con este juego es *de miedo*. Nunca me atreví a jugar solo, siempre lo hacía acompañado y con las luces encendidas y, en algunas ocasiones, llegué a tirar el dualshock por el suelo y a apartarme del televisor corriendo. Todavía recuerdo la maldita puerta de la taquilla de donde sale un cuerpo sin vida... ¡Qué susto!

2. *Resident Evil 3: Nemesis* (PSone)
Sin ser ningún prodigio (comparado con *Silent Hill*), este título consiguió que viviera angustiado y atemorizado cada minuto que le dedicaba... Y todo por culpa del Nemesis ese de las narices, que nunca sabías cuando volvería a aparecer. Nunca sabías si tendrías suficiente munición para darle caña... Nunca... Nunca he visto un enemigo tan *cabroncete*.

3. *Project Zero* (PS2)
Sin utilizar artillería pesada ni monstruos asquerosos y repugnantes, este increíble título consiguió asustarme con algo tan viejo como una casa encantada llena de fantasmas... Y lo de la cámara para cazar espíritus es de lo mejorcito que he visto en mucho tiempo.



TOP PILTRAFAS

1. *Resident Evil* (PSone)
Soy de los que hace muchos años disfrutó de un juego para PC llamado *Alone in the Dark* y, por tanto, no entiendo el revuelo que se montó alrededor de *Resi*. ¿Gráficos prerrenderizados? ¿Un sistema de control penoso? Mmm... *Alone* era mucho mejor y daba más miedo.

2. Raiden, de *Metal Gear Solid 2* (PS2)
Sí, sí, ya sé que Raiden es un personaje, no es un juego de *miedo*, pero es que su figura todavía me atormenta día y noche. Sueño con él y me despierto empapado en sudor en la cama y, después rezo para que no aparezca en *Metal 3*. Por favor, Kojima, no seas cruel, déjanos vivir en paz y mata a Raiden de una vez...

3. *Devil May Cry* (PS2)
No es que el primer enemigo final del juego (el escorpión de las narices) me dé miedo... ¡Me da pánico! En serio, yo pensaba que era una estrella en esto de darle al dualshock, pero este enemigo me ha hecho dudar de mis habilidades en los videojuegos...Mmm... ¿Estaré viejo ya para estas cosas?

***PSMag* no comparte necesariamente las opiniones que se viertan en esta sección.**

BARBARIAN'S BLADE

KAAN





EL RETORNO DEL BÁRBARO

"Existió una época, hoy día en el olvido. Es en esa época en la que el destino de Kaan fue convertirse en el Campeón de los Reinos. Yo soy el único que hoy puede narrarles esta saga. Déjenme contarles esta epopeya extraordinaria..."



PlayStation 2

kaan.dcegames.com



www.Virgin PLAY.es



ENTER THE MATRIX

CUÁNDO MAYO · QUIÉN SHINY ENTERTAINMENT/INFOGRAMES · DÓNDE WWW.SHINY.COM

PREVIEW ¿«Otro» juego basado en una película, o EL juego basado en LA película?



Los títulos basados en licencias de películas son, a menudo, títulos «perezosos». Lo decimos así porque muchas veces se da por supuesto que la licencia «ya venderá» el juego, y productores y desarrolladores ya no se lo *curran* tanto. Aun así, hay excepciones, aunque contadas. *Enter the Matrix* puede muy bien ser una de ellas; o al menos, todo parece indicarlo.

Una película de este calibre merece un juego que pueda estar a la altura. Morpheo, Neo, Trinity... el universo de *Matrix* es denso y complejo. Trasladarlo a un videojuego no es fácil. Lo que nos hace sentir mejor es que los hermanos Wachowski han seguido el proyecto muy de cerca. ¿Recuerdas de lo que iba la película? Aquí, en el juego, de lo que se trata es de combatir el gobierno de las máquinas en el mundo. ¿Estás listo para entrar en el sistema y repartir mamporros pseudorreales a ese puñado de bits con forma humana que campan a sus anchas por ese entorno neurálgico informático de última generación? Pues toma la pastilla roja y métete esa enorme clavija en la nuca, *Enter the Matrix*.

¿Está basado en la primera o la segunda peli? Qué pregunta tan fácil de formular y qué difícil responderla. Veamos: los hermanos Wachowsky se han tomado muchas molestias escribiendo y diseñando en conjunto no sólo las tres películas, sino también el juego y una serie de nueve cortos generados íntegramente por ordenador, llamados «The Animatrix». La serie de cortos saldrá a la venta directamente en DVD, bajo el título de *The Animatrix*, al mismo tiempo que se estrene la segunda película en la gran pantalla y salga el juego para todas las consolas al mismo tiempo. ¿Y cuál es el orden, «argumentalmente hablando»? Primero, la película original, que acaba donde empieza el primer corto de *The Animatrix*. Después, el final de este corto se funde justamente con el comienzo del juego —cuya secuencia de introducción es, de hecho, ese primer corto de la serie—; y por último, el juego acaba donde comienza la segunda película. En cuanto a qué periodo de tiempo pertenecen los ocho cortos restantes, no podemos contarte nada porque aún no lo sabemos, aunque cabe suponer que serán anteriores a la primera película unos y posteriores a la segunda otros. Complicado, ¿eh?

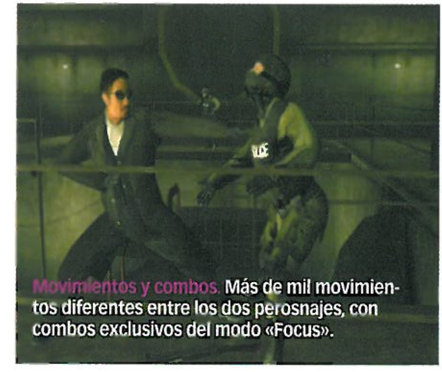
La idea es que cada elemento del conjunto sea comprensible por sí mismo —como la primera película, con un principio, una trama y un final propios—, pero que a su vez, todos conformen una visión global «nueva» en suma. Dicen los Wachowsky que nadie podrá entender de forma global qué es *Matrix* sin haber visto todas las películas y el juego, habrá que creérselo, dado que han intervenido activamente en el diseño, guión e incluso dirección de las secuencias de vídeo.

Nada menos que una hora en total de secuencias de vídeo, grabadas con los actores de la película con cámaras de 35 mm, al mismo tiempo que la película. Vaya, que se han «cortado» de la película algunos fragmentos que sólo aparecerán en el juego. ¿Cuándo se ha tomado alguien tantas molestias en un juego inspirado en alguna película?

Pero es que, del mismo modo, todos los responsables de las pelis están implicados en el desarrollo del juego. Desde el vestuario de los personajes —espeluznantemente bueno— hasta las coreografías de los combates y el diseño de los movimientos. La gente de



Carácter nipón Ghost, el personaje masculino, recuerda al protagonista de Brother. Jamás se ríe, pero sus golpes son los más fuertes. Sin mencionar sus conocimientos profundos sobre armas...

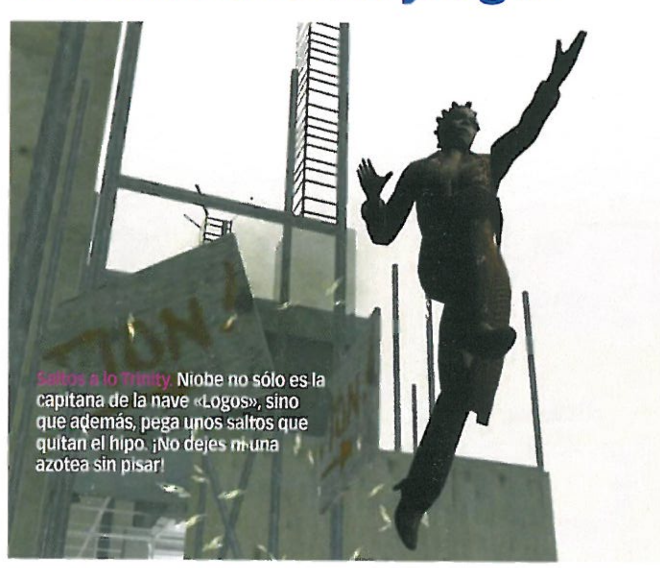


Movimientos y combos Más de mil movimientos diferentes entre los dos perosnajes, con combos exclusivos del modo «Focus».



También con disparos En algunos niveles tendrás que hacer ejercicios de tiro al blanco desde la nave de Niobe.

«Todos los responsables de las pelis están implicados en el desarrollo del juego»



Saltos a lo Trinity Niobe no sólo es la capitana de la nave «Logos», sino que además, pega unos saltos que quitan el hipo. ¡No dejes ni una azotea sin pisar!

¿Qué es Matrix?

- **Dos protas:** La misma aventura, pero con niveles, escenarios y objetivos propios para cada personaje.
- **Dos modos:** Una serie de movimientos en modo normal, y otra en modo «Focus».
- **Dos juegos:** Si los rumores son ciertos, ¡*Enter The Matrix* incluirá un simulador de hackeo de sistema!



A lo Time Crisis. Las persecuciones con disparos de Time Crisis 2 eran una ñoñería de colegialas comparadas con esto.

Entrena. A medida que superes niveles, tus niveles de vida y Focus aumentarán, como tu conocimiento de artes marciales. No dejes de entrenarte siempre que puedas. Merece la pena.

Shiny pudo asistir a los rodajes para empaparse de todo el proceso. Los movimientos y combos de los personajes fueron elaborados por el mismísimo Yuen-Wo-Ping (responsable de las artes marciales de las películas). Y todas las animaciones han sido trabajadas mediante captura de movimiento, incluso las de los enemigos y secuencias de vídeo generadas con los gráficos de la consola. *Enter The Matrix* no está inspirado en las películas, sino que forma parte indispensable de ellas. Todo un hito en la cada vez más frecuente simbiosis cine-videojuegos. Si es que esto de que los Wachowsky sean jugones tenía que traer algo bueno...

De todos modos, no acabaríamos nunca de contarte las maravillas que hemos visto en la versión preliminar del juego. Desde el carácter de los dos personajes —Niobe, la chica, de color; y Ghost, el chico, japonés, ambos personajes que aparecen entre otros en *Matrix Reloaded*—, a la mecánica de juego. Las comparaciones con *Max Payne* son inevitables, por el modo «Focus» (ver cuadro), pero aun así, *Enter The Matrix* promete una jugabilidad completamente nueva, diferente, única. Cuando te veas a ti mismo esquivando las balas de tus enemigos, entenderás a qué nos referimos..



MOMENTOS MATRIX

Lo que originalmente se llamó en inglés «*bullet time*», los «momentos Matrix», aquí se llamarán «Focus».

El «Focus» es una especie de barra de «superpercepción». Mientras activas el Focus, todo se mueve a cámara lenta, pero tú puedes controlar a tu personaje en tiempo real. Esto te permite esquivar las balas, ejecutar combos que para tus enemigos transcurren en fracciones de segundo, y realizar movimientos especiales de los que no dispones en el modo «normal», como correr por las paredes, realizar supersaltos a lo Trinity, etc.

Es una experiencia reveladora. Ver las estelas de las balas de tus enemigos y poder esquivarlas en el aire, o subirte por las paredes y aterrizar con un pie en la cara de un enemigo para tomar impulso, dar una voltereta en el aire y atizar con la otra pierna a otro... ¡es bestial! Todos, absolutamente todos los movimientos que viste realizar a los protagonistas de la primera película, se pueden ejecutar en el juego. Devastadoramente asombroso.





Sigilo. No todo en *Enter The Matrix* es repartir leches: también deberás ser sigiloso a veces, asomándote en las esquinas para estudiar las rutas de tus enemigos evitando enfrentamientos innecesarios, etc.

ROLAND GARROS: FRENCH OPEN 2003

CUÁNDO MAYO **QUIÉN** WANADOO/VIRGIN **WEB** WWW.WANADOO.COM

PREVIEW Wanadoo quiere asegurar el segundo servicio



Si dentro de los géneros de videojuegos hay un trono que parece absolutamente inalcanzable, este no es otro que el del tenis. Hasta hace algo menos de un año todos querían repartirse una parte del pastel. Sony, con su desenfadada visión del deporte de la raqueta, nos ofrecía *Smash Tennis Court*, un título que, bajo la franquicia de Anna Kurnikova, vivió mejores tiempos en PSone. *Centre Court Hard Hitter*, de Midas, también intentó hacerse con su público, sin demasiado éxito. La franquicia de la ronda francesa sirvió de excusa para que Wanadoo mostrará una más que notable visión de este deporte. Como no menos buena era la ofrecida por Infogrames en el interesante *Slam Tennis*. Pero, todos los esfuerzos gastados, todos los sufrimientos pasados y todas las ilusiones destinadas, no sirvieron de nada ante un huracán creado por Segay distribuido por Acclaim cuyo título no es otro que *Virtua Tennis*. Si antes el pastel estaba dividido en porciones, desde la llegada de este título la tarta apareció sin tajos ni particiones y con un solo dueño.

Por suerte, la voluntad mueve montañas y si no, que se lo digan a los desarrolladores de juegos, y en este caso concreto a los de Wanadoo, una compañía que, sabedora de la calidad ofrecida en la entrega del 2002, vuelve al ataque con un nuevo título sobre este deporte. Otra vez la ronda francesa sirve de excusa, otra vez las raquetas están en alto, otra vez la lucha por el trono esta servida.

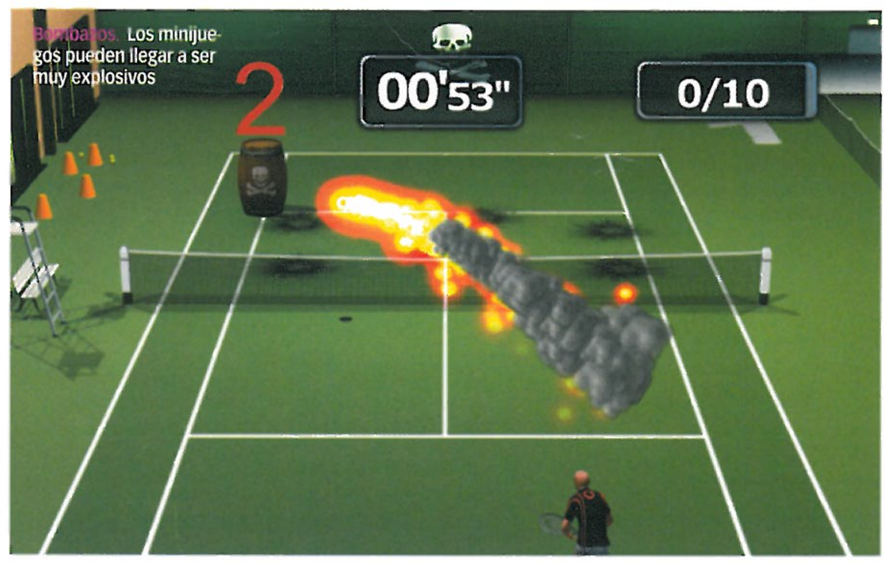
La apuesta de Wanadoo es un poco continuista, pero esto no es del todo malo, sobre todo teniendo en cuenta que *Roland Garros 2002*, la anterior entrega, llegó bastante lejos dentro del género. Y, ¿dónde esta el avance en esta entrega del 2003? En cada uno de los aspectos del juego. El primero no es otro que el apartado visual, más bien acabado, con un colorido más vivo y con unas animaciones más reales de los tenistas. Quizás se debería mejorar el comportamiento físico de la pelota, ya que las parábolas impiden concretar el golpe, pero en general se trata de unos gráficos vistosos y bastante reales. Hablando de tenistas, se incluyen un total de dieciséis, entre los que encontramos a Corretja o Marat Safin). Aunque a algunos de estos tenistas te tocará desbloquearlos una vez hayas superado ciertos campeonatos, porque, aunque por el título así lo parezca, encontrarás muchos más campeonatos que el propio Roland Garros. Para empezar, los otros tres *Grand Slam* también están disponibles, así como ciertos trofeos menores. Este factor alarga la vida del juego mucho más que la anterior entrega. Además de campeonatos, partida individual y dobles, se ha incluido una modalidad llamada Resistencia. En ella debes competir contra todos los tenistas en partidos a un juego. Este sistema parece inspirado en los famosos *survival* de los *beat'em'up*.

Todavía queda tiempo hasta que llegue a nuestras manos la versión final de *Roland Garros: French Open 2003*, pero lo cierto es que por ahora muestra muy buenas maneras. Esperemos que se superen algunos problemas como el de la pelota y, para nuestro gusto, una perspectiva demasiado plana de la pista, pero por lo demás Wanadoo esta haciendo un buen trabajo. Quizás el pastel vuelva a repartirse.

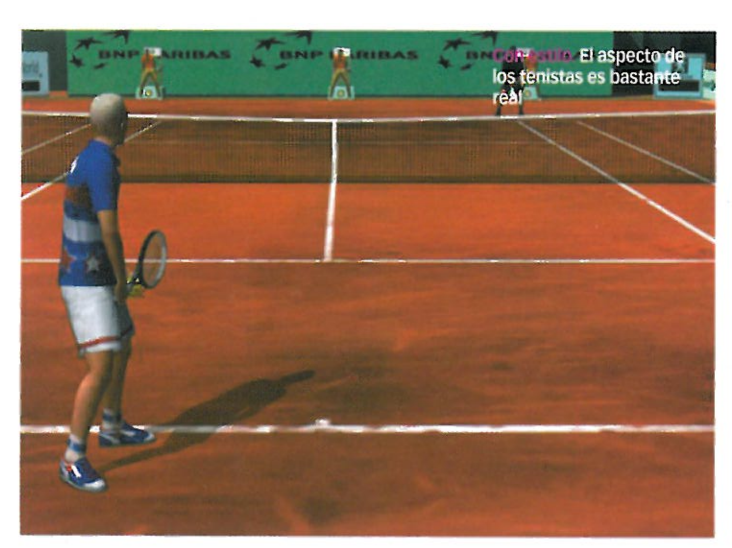
«Los otros tres Grand Slam también están disponibles »



Como vacas. Las pistas de hierba, como dijo Bruguera, son para las vacas



Bombazos. Los minijuegos pueden llegar a ser muy explosivos



Con estilo. El aspecto de los tenistas es bastante real

A por el ATP

Muchos trofeos
La duración de *Roland Garros 2003* no es nada desdeñable. De ello tienen la culpa la incursión de distintos trofeos menores así como el incluir a los cuatro grandes.

Resistencia
Nada que ver con la Segunda Guerra Mundial, este es un modo donde deberemos doblegar a todos los adversarios a un solo juego.

SOUL CALIBUR 2

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** NAMCO/ELECTRONIC ARTS **WEB** WWW.NAMCO.COM

PREVIEW La que se montó en el medievo por la Espada de las Almas



Como sabemos que la Historia no se te da nada bien, deja que te contemos algo. Resulta que en el siglo XVI, la gente se aburría una barbaridad. Comprensible, si tenemos en cuenta que por aquel entonces no se habían inventado las consolas y Leticia Sabater aún no era famosa. Los dinosaurios se habían extinguido, a excepción de Marujita Díaz —que por aquella época se ganaba la vida trabajando—, así que no había muchas formas de combatir el estrés aparte de aporrearse los unos a los otros y viajar, viajar mucho.

Se establecieron las rutas comerciales entre las diferentes costas, proliferaron los puertos, y muchos fueron en busca de dinero y gloria en los barcos mercantes (algo más modernos y seguros que el Prestige). Con estos viajes entre las diferentes culturas del mundo, se extendieron por vía oral infinidad de leyendas, historias y rumores, siendo uno de los mitos más famosos el de la Soul Edge.

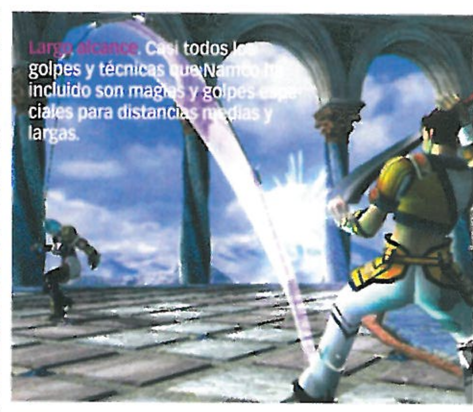
Y es que, antes de que Wilkinson y Gillette compitieran entre sí por ver quién anunciaba de una forma más ridícula y estúpida sus cuchillas de afeitar, la gente usaba espadas. Pero hubo una en particular de la que se habló mucho, una espada *viva*, capaz de absorber las almas de las personas que caían ante ella en combate. La Hoja de las Almas, la Soul Edge, fue un tesoro legendario que muchos buscaron durante siglos por todos los confines de la Tierra. Y justamente ahora, en pleno siglo XVI, donde se sitúa *Soul Calibur 2*, corre el rumor de que la espada existe realmente. ¡Y está resucitando almas!



«*Soul Calibur 2* presenta unas cuantas novedades respecto a su antecesor en Dreamcast que, por ahora, prometen»







Largo alcance. Casi todos los golpes y técnicas que Namco ha incluido son magias y golpes especiales para distancias medias y largas.



«El peque». No podía faltar Astaroth, el chiquitín de la familia Soul Calibur. A ver quién le tose.

Así es, más o menos, como Namco justifica la variedad de escenarios y personajes de *SC2*, como la reaparición de algunos de los luchadores del primer juego (la gloria de Dreamcast y el *beat 'em up* que muchos consideraron rey del género). Viajeros en busca de la gloriosa espada, enfrentándose entre sí, cada cual con su particular historia. Y cuando alguien finalmente da con ella, ésta empieza a resucitar almas del infierno para combatir contra ti: personajes del juego anterior, que se desbloquean. No es mala idea, no.

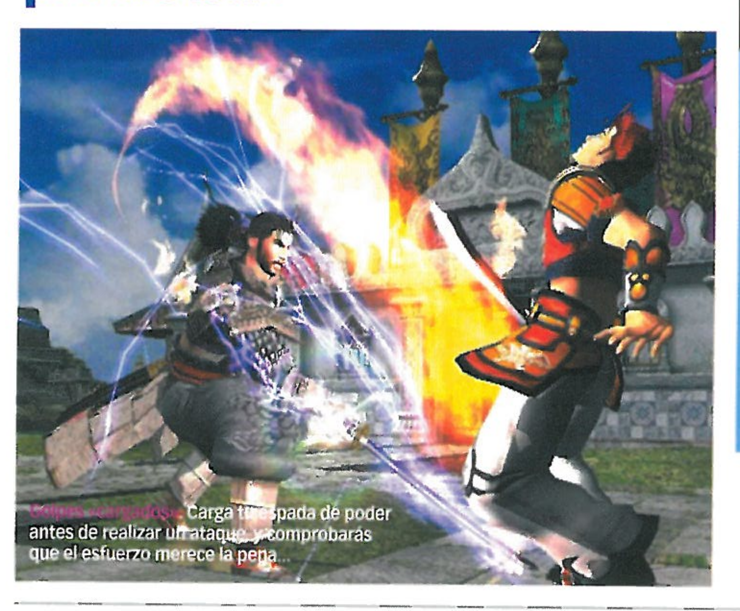
Pero independientemente de la mecánica de juego o de su «argumento», *Soul Calibur 2* presenta unas cuantas novedades respecto a su antecesor en Dreamcast que, por ahora, prometen. Tan sólo intenta imaginar cómo será la continuación del que para muchos todavía es el mejor juego de lucha de todos los tiempos, de la mano de Namco, en la consola en que más experiencia tiene —la nuestra—, con más... de todo. Más personajes, más efectos, más polígonos, más modos de juego... Tal vez si conoces el título de DC al principio te cueste apercibirte de las mejoras técnicas y jugables de *SC2*, pero te prometemos que están ahí. Danos otro mesecito para estudiarlas a fondo y contártelas todas. .

Soul-o acampañado

Modos: Arcade, Vs, Time Attack, Survival, Team Battle, Vs Team Battle, Practice, Weapon Master, Extra Arcade, Extra Team Battle, Extra Practice...

Personajes: Nada menos que 20, 4 de ellos nuevos.

De todo: Mejores gráficos, más movimientos, mejores efectos...



Golpes cargados. Carga tu espada de poder antes de realizar un ataque, y comprobarás que el esfuerzo merece la pena...

CHAOS LEGION

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** CAPCOM / ELECTRONIC ARTS **WEB** WWW.CAPCOM.COM

PREVIEW Más gótico que el pantalón de Dinio



Justo cuando parecía que el mundo no podía ser más divertido, con maravillas televisivas como *Hotel Glamour* o *Xti* para invertir sabiamente todo nuestro tiempo de ocio, llega a nuestras manos un juego así. ¡Demonios, es demasiado bueno! Y claro, ante situaciones como ésta, uno se ve obligado a decidir el sentido del resto de su vida: ¿realmente es un juego tan bueno como para perderse, jugando con él, el empate técnico de votos entre Encarni y Yola? Tal vez, pero... ¿incluso para perderse el regreso de Dinio? Qué difícil decisión.

Chaos Legion está basado en una serie de cómics japonesa de renombre, y su protagonista es un tal Sieg Wahreit. El malo malísimo, viejo amigo de Wahreit, es un guerrero llamado Victor Delacroix, poseedor de la espada mágica que Wahreit persigue. Naturalmente, Delacroix amenaza con usar la espada para dominar el mundo con ayuda de las fuerzas del mal y bla, bla, bla. Esa parte ya la conoces de todos los juegos japoneses de este estilo, podemos ahorrártela. El caso es que tú eres Wahreit, más duro que un cojín de aluminio y más persistente en tu búsqueda de la espada de Delacroix que Pocholo en la del causante de los daños infligidos a su mochila.

Una especie de *Devil May Cry*, pero con importantes toques de rol. Wahreit, peligrosamente parecido a Dante en cuanto a aspecto, animación, ataques y movimientos, cuenta con un pequeño ejército mágico personal, su «legión». Para esta legión podrás elegir entre diferentes tipos de ayuda: un monstruo gigante que atiza a los enemigos de tres en tres; guerreros armados con espadas de fuego capaces de combatir a un gran número de enemigos a la vez; arqueros que acabarán con los malos desde cualquier distancia... Y mientras tanto, tú atizando mamporros por ahí con tu espada, claro. ¿A que suena bien?

No cabe la menor duda de que lo gótico de los escenarios, las similitudes con *DMC* y la brillantez con la que se han añadido toques de rol dignos de un *Dinasty Warriors,* asegurarán un éxito rotundo a *Chaos Legion.* No puedes ni imaginártelo en movimiento, es un espectáculo, una delicia para los ojos y para el DualShock2. Te prometemos que, si el mes que viene EA nos deja una versión final del juego, publicaremos una *review* muy completita...

«Una especie de *Devil May Cry*, pero con importantes toques de rol»





Ven, chiquitín: Acostúmbrate al tamaño de tus enemigos, porque hay muy pocos de tu estatura, y casi ninguno por debajo. Pero ya sabes que el tamaño no importa, ¿no?



Plagas poligonales: Parece mentira que una consola sea capaz de soportar a tanto bicho en movimiento a la vez. ¿Por qué no pides ayuda, hombre?

La legión todo por la patria

- **Monstruos:** La ayuda de un monstruo puede ser mejor que la de un montón de soldados.
- **Guerreros:** Para batallas multitudinarias, cuantas más espadas te apoyen, mejor.
- **Arqueros:** Son los más rápidos, pero no los más efectivos...

F1 CAREER CHALLENGE

CUÁNDO JUNIO · QUIÉN EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS · WEB WWW.EASPORTS.COM

PREVIEW La Fórmula 1 te necesita más que nunca. ¡Tienes que probar esto!

Está claro: vivimos en un país futbolero. Después de dos años esperando a que TVE volviera a televisar el Campeonato del Mundo de Fórmula 1, la propia escudería Renault ha tenido que poner dinero de su bolsillo para pagar a la FIA gran parte de la licencia que debe pagarse para televisar las carreras. Vamos, que si quieres ver carreras, tienes que esperar a que paguen los derechos para retransmitirlas... ¡las propias escuderías! Vergonzoso. Porque después de dos años sin ver una puñetera carrera en la tele, ¿quién demonios se entera de cómo está el patio ahora? ¿Sabías, por ejemplo, que Pedro de la Rosa ya no compite como piloto de Jaguar, sino como segundo probador de McLaren? ¿Y que Gené tampoco está en la parrilla de salida? Pero sí te sonará al menos un tal Fernando Alonso, ¿no?

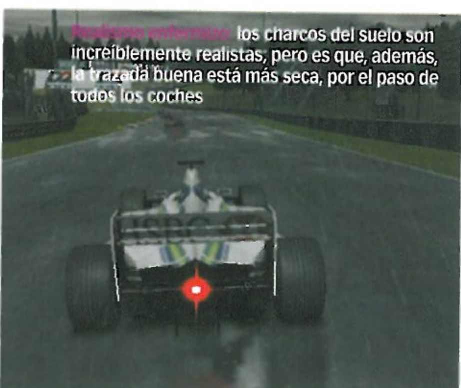
Claro, te sonará Alonso, porque está alcanzando el podio en las carreras y sesiones de clasificación de los primeros Grandes Premios. Gracias a eso, Renault —su equipo— se ha podido permitir el lujo de pagar a medias con TVE la licencia a la FIA. O dicho de otro modo: si Alonso no estuviera batiendo todos los récords del automovilismo español, *tampoco este año* podrías ver en la tele el dichoso Campeonato Mundial. Sólo se televisa si algún español gana algo...

En fin, ya tienes una nueva razón para aficionarte a la F-1. Por si fuera poco que Fernando Alonso está cambiando la historia de los pilotos de carreras de este país, o que TVE televise el Campeonato ahora que ganamos algo; está a punto de lanzarse este eventualmente titulado *F1 Career Challenge*. Y no creas que va a ser un *más de lo mismo*, ni mucho menos.

Pensábamos que con *F1 2002*, EA había tocado techo en cuanto a perfeccionamiento gráfico y jugable, pero... todavía se podía hacer mejor. Para asegurarse de no caer en ninguna redundancia, EA Sports ha reconstruido el motor gráfico y el control desde el principio, en busca de una mayor optimización del programa. Y el resultado que hemos visto en la versión temprana del juego que hemos probado este mes demuestra que, lo creas o no, se podía hacer algo mejor que *F1 2002* aún. Es *muchísimo* más rápido, *muchísimo* más detallado y *muchísimo* más sensible al control analógico que ningún otro de los *F1* de EA, pero sin llegar al comportamiento casi-digital y robótico de los simuladores de Sony.

En realidad, éste será un título poco recomendable para los no iniciados en el género, porque hace sudar. Mucho. Pero de las exigencias pseudoprofesionales del control y de su interminable lista de virtudes te hablaremos largo y tendido cuando por fin tengamos la versión definitiva. Por ahora, sólo te contaremos que cuenta con las licencias de 1999 a 2002, permitiéndote evolucionar de una carrera a otra durante nada menos que cuatro años de campeonatos consecutivos (en lugar de una sola temporada, como suele suceder). Codéate con todos los pilotos y equipos que han participado en los cuatro últimos años en el título que establecerá las nuevas pautas a seguir de su género. Si sigue así, *F1 Career Challenge* será inalcanzable.




Realismo enfermizo: los charcos del suelo son increíblemente realistas, pero es que, además, la trazada buena está más seca, por el paso de todos los coches


Más velocidad: No sólo todo parece más rápido que nunca, sino que además, la cámara absorbe todas las vibraciones del coche sobre el asfalto

«Es muchísimo más rápido, muchísimo más detallado y muchísimo más sensible»



¿Es un juego, o...? El nivel de realismo, también en las secuencias introductorias de las carreras, te dejará sin habla

Novedades sobre ruedas

- **Velocidad:** La sensación de velocidad se ha disparado, y las diferencias de potencia entre los distintos coches son más notables.
- **Efectos:** Especialmente el humo de los neumáticos al derrapar, las cortinas de agua y los reflejos del sol son..., son... ¡demasiado!
- **Temporadas:** Nada menos que cuatro años, cuatro temporadas en un solo juego, ¿qué más quieres?



BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** CAPCOM/ELECTRONICARTS **WEB** WWW.CAPCOM.COM

PREVIEW No todo en la vida es Final Fantasy. Sólo casi todo...



Se trata ya de la quinta entrega de la serie, aunque sea la primera para PS2. Quizás por eso, Capcom se ha esforzado muy especialmente en esta ocasión, haciendo de *Breath of Fire: Dragon Quarter* un auténtico alarde de originalidad, innovación y profundidad de juego, empezando por un argumento completamente nuevo.

En una ciudad futurista —cómo no—, que mezcla elementos típicos de la ciencia ficción con otros de carácter antiguo o medieval —cómo no—, la población civil vive feliz mientras un peligro les acecha —cómo no— en el subsuelo. En el sistema de alcantarillado y los túneles subterráneos de la ciudad habitan infinidad de bestias inmundas que pueden atacar a la población de un momento a otro, todo un peligro. Pero, por suerte, existe un comando especial de supersoldados encargados de eliminar a estas bestias y mantener la amenaza a raya: los Rangers. ¿Ya lo has adivinado, tú solito? Efectivamente, tú eres uno de ellos.

Como en todos los *Breath of Fire*, el protagonista se llama Ryu (aunque no sea el mismo personaje en todas las entregas, sólo se llaman igual). Y como en todos los *Breath of Fire*, la chica se llama Nina. Aparte de eso, no abundan las similitudes de este *BoF* con los anteriores. Aparecen dragones una vez más, sí, pero esta vez, ¡tu personaje es uno de ellos! O mejor dicho: *se transforma* en uno de ellos, como los chicos de *Legend of Dragoon*. Aunque tal vez estamos resumiendo demasiado...

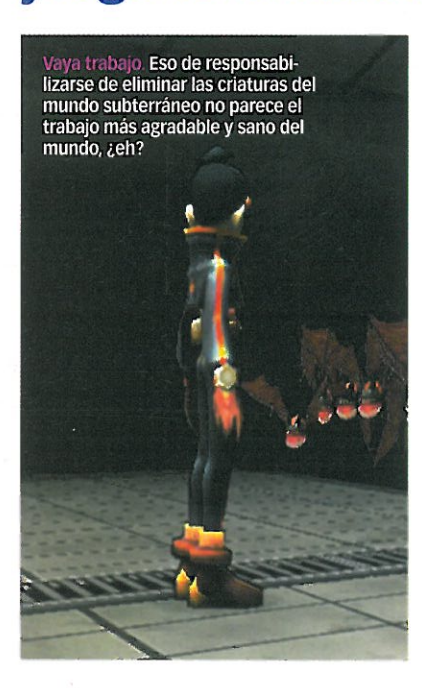
Digamos que, para que te hagas una idea, tu muchachuelo va evolucionando a medida que el juego avanza. Y a su vez, su «lado dragonil» le confiere unos especiales poderes devastadores que podrás poner en práctica durante los combates.

¿Es de dibujos? Los personajes están diseñados mediante la técnica Cel Shading, que contornea en negro las figuras como si fueran dibujos animados

Siempre de noche. Uno de los inconvenientes de tu trabajo es que nunca sabes cuándo es de día. Te pasas la vida en el sistema de alcantarillado de la ciudad...

Aspecto «inusual». En Dragon Quarter se mezclan elementos gráficos muy realistas (como el fuego y algunos escenarios) con otros más típicamente roleros (monstruos y personajes)

«Todo lo que hagas en el juego te restará energía»



Vaya trabajo. Eso de responsabilizarse de eliminar las criaturas del mundo subterráneo no parece el trabajo más agradable y sano del mundo, ¿eh?



¿Y tú que llevas?

- **Combates:** Por turnos, pero no aleatorios; con transformación opcional, y con múltiples posibilidades (atacar, esquivar...)
- **Gráficos:** Podría ser el punto flaco de *BoF: DQ*, si eso de los dibujos animados no acaba de convencerte...
- **Rejugabilidad:** El particular sistema de energía «que se gasta» te obligará a rejugarlo varias veces para ir puliendo tu estilo

Mientras investigas por ahí sobre tu capacidad para transformarte en dragón, irás descubriendo cosas sobre tu pasado, etc. Pero no nos engañemos: de lo que se trata es de repartir leña virtual...

Y en ese sentido, *Breath of Fire: Dragon Quarter* promete. Al principio te chocará un poco ver que Ryu, convertido en dragón, es más poderoso que ningún enemigo. ¡Así no tiene gracia ganar! Pero no tardarás en darte cuenta de que las cosas no son tan simples: ir por ahí convertido en dragón no es gratis. La mecánica de juego de *Dragon Quarter* funciona mediante una especie de nivel de energía que se consume a medida que avanzas en la historia. Todo lo que hagas en el juego te restará energía, desde dar un paseo por ahí, hasta luchar contra una bestia menor. Cuanto mayor sea el esfuerzo que realices para una acción concreta, más energía gastarás y más cerca estarás del «Game Over». Y claro, convertirse en dragón, como atacar con él, consume ingentes cantidades de energía. Te verás obligado a decidir constantemente si merece la pena o no invertir toda esa vitalidad en la transformación, o si te ves capaz de superar un determinado combate por ti mismo, con tu forma humana. Una mecánica de juego sin duda muy original, pero ¿será capaz de convencer a los incondicionales de *FF*?

DIE HARD VENDETTA

CUÁNDO MAYO **QUIÉN** VIVENDI **WEB** WWW.UNIVERSALINTERACTIVE.COM

PREVIEW John McClane vuelve con las pistolas cargadas

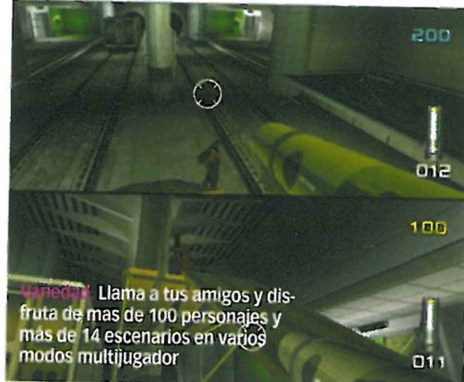


La trilogía de *Jungla de Cristal* es, posiblemente, una de las sagas cinematográficas de acción más conocidas y populares en el mundo entero. Su primera entrega marco en antes y un después en el celuloide de acción. El segundo film, *Alerta Roja*, gozo de un gran éxito de público pero carecía de la magia de la primera película y, la última encarnación de Bruce Willis en el policía duro de pelar John McClane en *Jungla de Cristal, La Venganza*, fue de lo más espectacular y demoledora. Tres clásicos del cine frenético y americano que ahora, vuelven pisar fuerte en la negra de Sony.

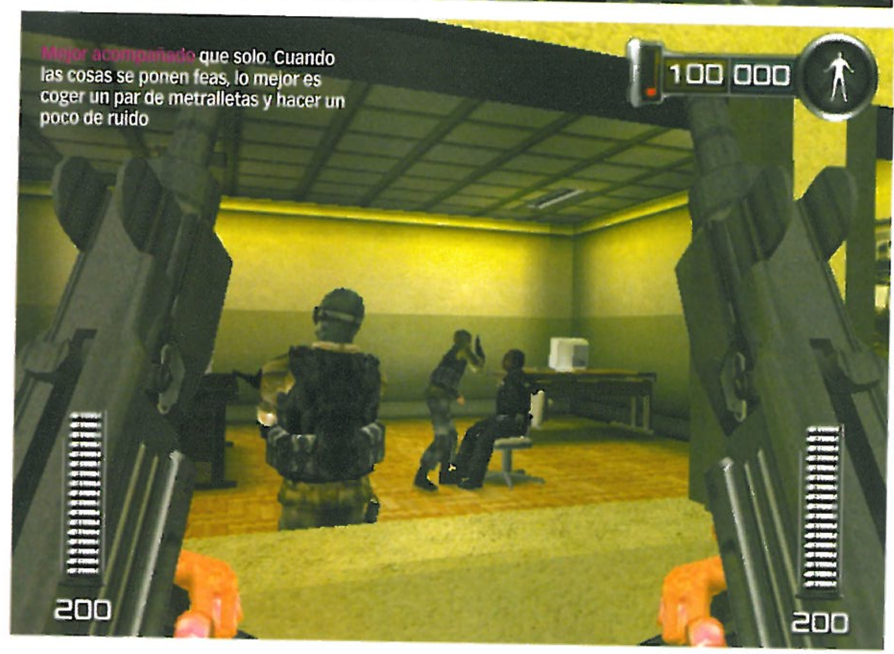
Die Hard Vendetta nos cuenta la historia de John McClane y su cruzada para rescatar a su hija, que ha sido secuestrada por los malos de turno. La historia de este nuevo juego esta ambientado al cabo de unos años del final de *Jungla de Cristal, La Venganza*. Asumiendo el papel de John McClane, deberás embarcarte en multitud de nuevas misiones que incluirán intriga, suspense, sigilo y un montón de sorpresas al más puro estilo de la trilogía cinematográfica en la que se basa. Podrás luchar contra los chicos malos en un montón de nuevas localizaciones, entre las que se incluyen el famosísimo Nakatomi Plaza, el edificio dónde tenia lugar la acción en el primer film protagonizado por el señor Willis. Aunque no creas que todo estará inspirado en el film. Por supuesto, también habrá escenarios creados exclusivamente para el juego y la nueva historia que se nos cuenta del universo *junglero*.

Aunque quizás, lo que más llama la atención de esta primera beta que hemos probado de *Die Hard Vendetta* es su modo multijugador. Si, una buena historia para un solo jugador siempre resulta divertida y entretenida. Pero si hay un modo multijugador de hasta 4 jugadores, tráete a todos tus amigos y entérate de lo que es la diversión pura y dura.



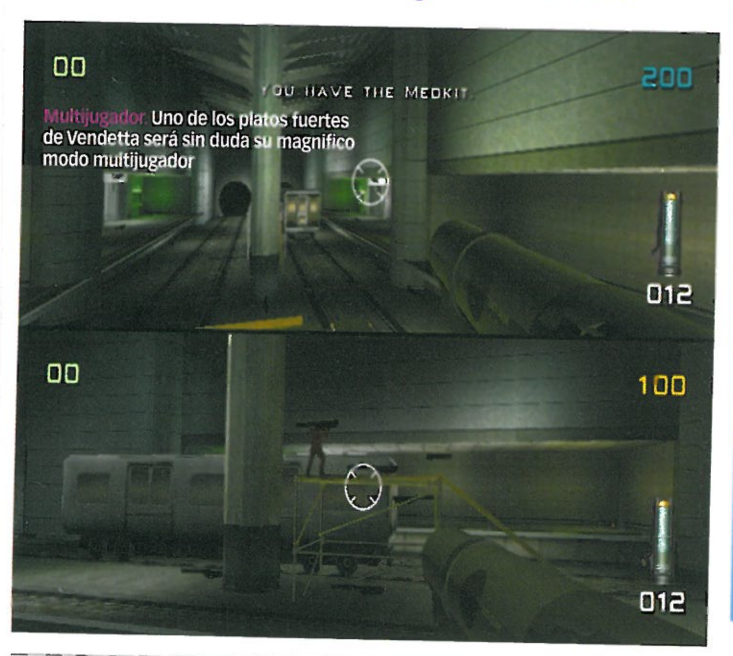


Variedad Llama a tus amigos y disfruta de mas de 100 personajes y más de 14 escenarios en varios modos multijugador



Mejor acompañado que solo. Cuando las cosas se ponen feas, lo mejor es coger un par de metralletas y hacer un poco de ruido

«Queremos volver al Nakatomi Plaza ya mismo»



Multijugador Uno de los platos fuertes de Vendetta será sin duda su magnifico modo multijugador

Modos mil

Un jugador, cuatro jugadores

Jugar solo en un *shooter* en primera persona siempre resulta divertido (¿recuerdas *Medula of Honor: Frontline*?), pero está claro que la diversión, la locura, el frenetismo y la acción se disparan cuando se multiplican los jugadores en pantalla. *Die Hard Vendetta* incluye un modo multijugador genial que hará las delicias de todos los aficionados a los *shooters* rápidos y demoledores.

En este demoledor modo de juego, podrás asumir el papel de hasta 100 personajes diferentes y enfrentarte a tus amigos en 14 escenarios ricos en detalles en varios modos como *El Rey de la Colina*, *Deathmatch* y muchos otros más.

Y para luchar contra tus amigos, que mejor que un buen arsenal... Como el que se incluye en *Vendetta*. Lo ultimo en artillería pesada y otras sorpresas muy divertidos, para el modo de un solo jugador y para el modo multijugador, por supuesto.

Vamos a reconocerlo, somos unos fanáticos de la trilogía cinematográfica de *Jungla de Cristal* y, por supuesto, cada vez que aparece un nuevo juego ambientado en este universo y estos personajes, pues claro, lo esperamos con las manos abiertas. Todavía no hemos podido disfrutar de la versión final del juego, pero lo que hemos visto hasta ahora nos ha gustado mucho. Gráficos detallados, animaciones suaves, acción a raudales y armas de lo más *pesadas*.



La cosa pinta bien para esta nueva aventura de John McClane y su *shooter* en primera persona. Esperamos que la versión final sea aun mejor y que llegue muy pronto a la redacción. Queremos volver al Nakatomi Plaza ya mismo.

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

CUÁNDO MAYO/JUNIO **QUIÉN** CORE DESIGN//PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW ¡Lara da por fin el gran salto! Literal y metafóricamente hablando.



Cuesta creer que la más carismática de las heroínas videojueguiles haya tardado tanto en dar el salto a la 128 bits de Sony, pero por fin lo ha dado. Core Design ha terminado de rehacerlo todo mil veces en busca de un funcionamiento adecuado y un aspecto a la altura de las consolas de nueva generación. ¡Ya casi está aquí! Todavía no nos lo creemos del todo.

No vamos a contarte todas las novedades técnicas o la evolución del apartado gráfico respecto a las versiones de PSone porque... no acabaríamos nunca, y puedes hacerte una idea. Tan sólo te diremos, como anticipo, que aparte de las evidentes mejoras en texturas, aumento de cantidad de polígonos —Lara ha pasado de los 500 a los 5000, por ejemplo— y sensibilidad del control, destacan en este *Tomb Raider* a nivel técnico dos cosas por encima de todas las demás: las luces y la lluvia. La forma en que las gotas de lluvia chocan y se «rompen» contra el suelo, los bordes, las barandillas o los cables que hay entre los edificios es prácticamente real. Pero las luces... son algo increíble. Core ha conseguido dar un aspecto a los haces de luz que supera todo lo que hemos visto hasta la fecha en PS2, gracias al uso de texturas ambientales volumétricas (como la niebla en *Silent Hill 2*). También la niebla, el humo o el fuego se han realizado con la misma técnica, pero sin duda, en lo que más destacan los gráficos de este *TR* es en el realismo de las luces. Impresionantes.

En todo caso, para alabar el virtuosismo gráfico de este *Ángel de la Oscuridad* ya tendremos tiempo. Ahora, lo que te interesará conocer son sus novedades, ¿no? Pues prepárate, porque son tantas, que de no ser por el aspecto de Lara y las secciones de plataformas, casi parecería otro juego.

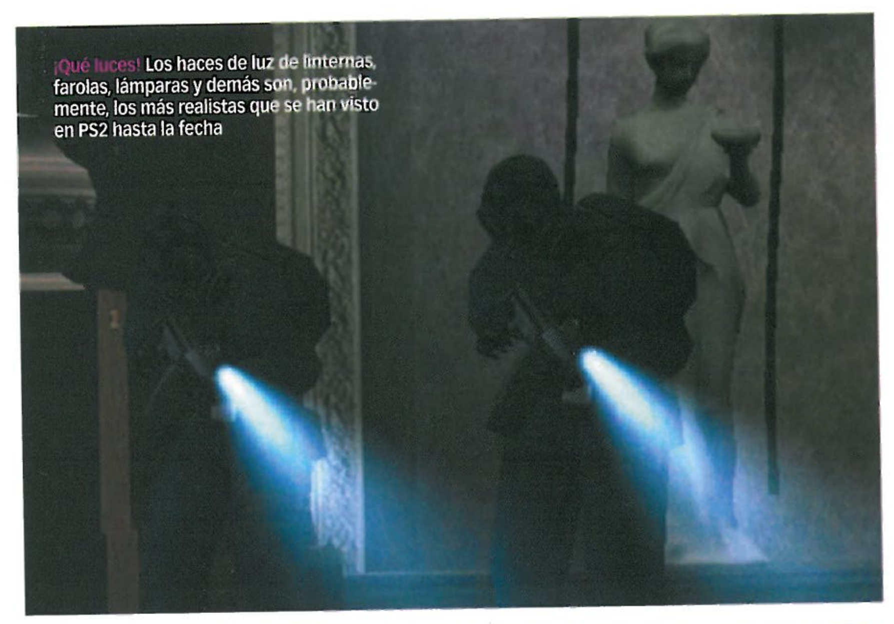
Tal vez la innovación más importante sea la forma en que ahora tu personaje «evoluciona». Cada nivel cuenta con diversas bifurcaciones, lo que te permitirá elegir entre caminos alternativos que te llevarán a hacer unas cosas u otras (y eso hará que Lara evolucione de una forma característica cada vez que juegues). Si, por ejemplo, necesitas atravesar un barrio saltando de azotea en azotea y lo consigues con éxito, Lara ganará en forma física, agilidad o fuerza. En cambio, si al segundo o tercer salto te la pegas, caerás a un área inferior y deberás encontrar el modo de continuar por otros medios, desarrollando entonces el intelecto del personaje. Nunca te quedarás «colgado», nunca irás a parar a un lugar del que no puedas salir, que te obligue a «resetear» la consola. Simplemente, en función de tu valor, habilidad con el control, perspicacia o preferencia por la exploración, Lara ganará en unas propiedades u otras.

Así, llegarás a encontrarte con saltos que no serás capaz de realizar si no has evolucionado la velocidad y fuerza en las piernas de Lara, por ejemplo. Y claro, si no puedes saltar tanto, tendrás que dar con otro camino, explorando otras zonas que, quizás, te lleven a encontrar nuevas armas. Dicho de otro modo: Lara será una chica completamente distinta para cada jugador de

«Una confusa secuencia de vídeo te hará suponer que Lara ha asesinado a su mentor, Von Croy»



Investiga, Lara. La investigación, el sigilo, avanzar en silencio y evitar las luces para no ser descubierta son algunas de las mayores preocupaciones de Lara en este TR



¡Qué luces! Los haces de luz de linternas, farolas, lámparas y demás son, probablemente, los más realistas que se han visto en PS2 hasta la fecha



¿Un hombre? Aproximadamente un 20% del juego estará protagonizado por el «chico» del juego, Kurtis Trent, en Praga



Evoluciona. Si evolucionas tu fuerza física y habilidad, serás capaz de subir por aquí. Si evolucionas tu perspicacia, serás capaz de encontrar otro camino. Tú eliges

¡Qué bar*laridad*!

- **Lara decide:** Diferentes rutas alternativas en cada nivel.
- **Lara evoluciona:** Aumenta su genio, fuerza, resistencia o velocidad en función de lo que le va pasando.
- **Lara aprende:** ¿O creías que no habría ni un solo movimiento nuevo aquí?









Cuidado con las uñas... Al principio del juego, Lara no es demasiado fuerte, y no siempre será capaz de agarrarse a los bordes y cornisas con éxito. Aquí, no se la ha pegado por poco

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad.

Pero de todas maneras, enseguida te darás cuenta de que hay muchísimas cosas nuevas en este *TR*. Por ejemplo, la historia esta vez no está ambientada en las pirámides de Egipto, las montañas del Cáucaso o el desierto del Gobi, no: sólo ciudades. Dos, para ser más exactos: París y Praga.

Al principio del juego, una confusa secuencia de vídeo te hará suponer que Lara ha asesinado a su mentor, Von Croy.

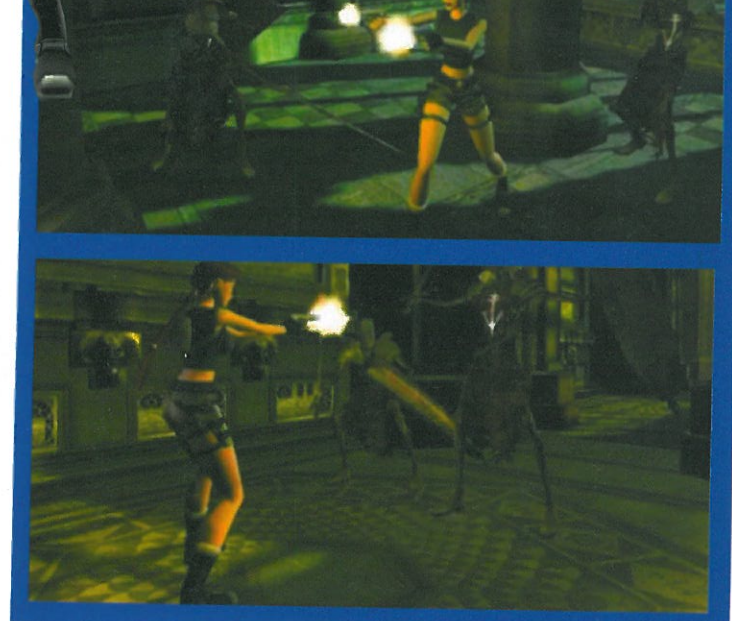
Por supuesto, nuestra chica es inocente, pero sus manos manchadas de sangre y sus huellas por todas partes harán suponer algo muy diferente a la policía. Sin dejar de esconderte y huir de la pasma, deberás demostrar tu inocencia encontrando al verdadero asesino del viejecito. Y para empezar, nada mejor que investigar el caso que Von Croy quería proponerte, aparentemente relacionado con los legendarios Templarios, la Cábala, etc. Una excusa estupenda para hacer un montón de cosas *made in Lara*: explorar, saltar por azoteas, huir, abatir enemigos de mil formas distintas, colarte en el Louvre de París para robar algún que otro objeto sagrado, visitar las catacumbas y escenarios submarinos que hay bajo el famoso museo... Una aventura de dimensiones épicas al más puro estilo Croft, pero con cuatro veces más potencia de hardware. Suena bien, ¿no?.

¿VEROSÍMIL O INVEROSÍMIL?

Las cosas raras veces son como parecen. Especialmente, en los juegos.

Si bien al principio todo apunta a que va a tratarse de una historia de tintes policíacos en la que Lara deberá demostrar que es inocente del asesinato del que se la acusa; después verás que la cosa se complica. Leyendas, objetos sagrados, ritos mágicos, criaturas imposibles... La mezcla de elementos «posibles» e «imposibles» de este *TR* permanece fiel a la ensalada de realidad y ficción de la serie, si bien la trama ahora está más trabajada que nunca. Todo un ensayo histórico sobre los Templarios, y todos los mitos relacionados con ellos cobrando vida. Como estas estatuas... ¿o serán esqueletos con armaduras? Aún no lo tenemos del todo claro.

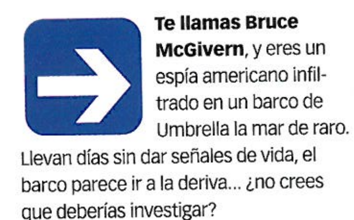




RESIDENT EVIL: DEAD AIM

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** CAPCOM/ELECTRONICARTS **WEB** WWW.CAPCOM.COM

PREVIEW Jugar a un *RE*, pistola en ristre, da mucha más seguridad en uno mismo



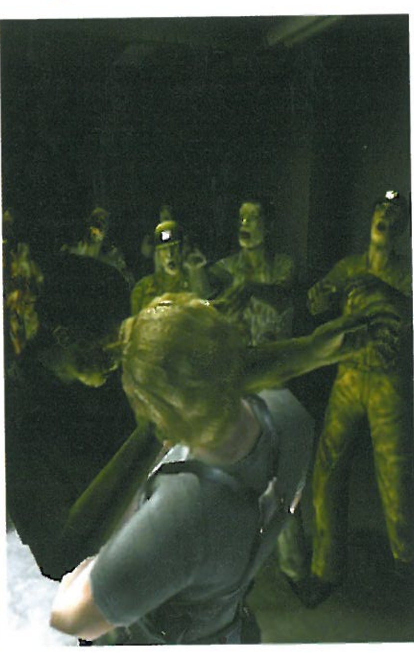
Te llamas Bruce McGivern, y eres un espía americano infiltrado en un barco de Umbrella la mar de raro. Llevan días sin dar señales de vida, el barco parece ir a la deriva... ¿no crees que deberías investigar?

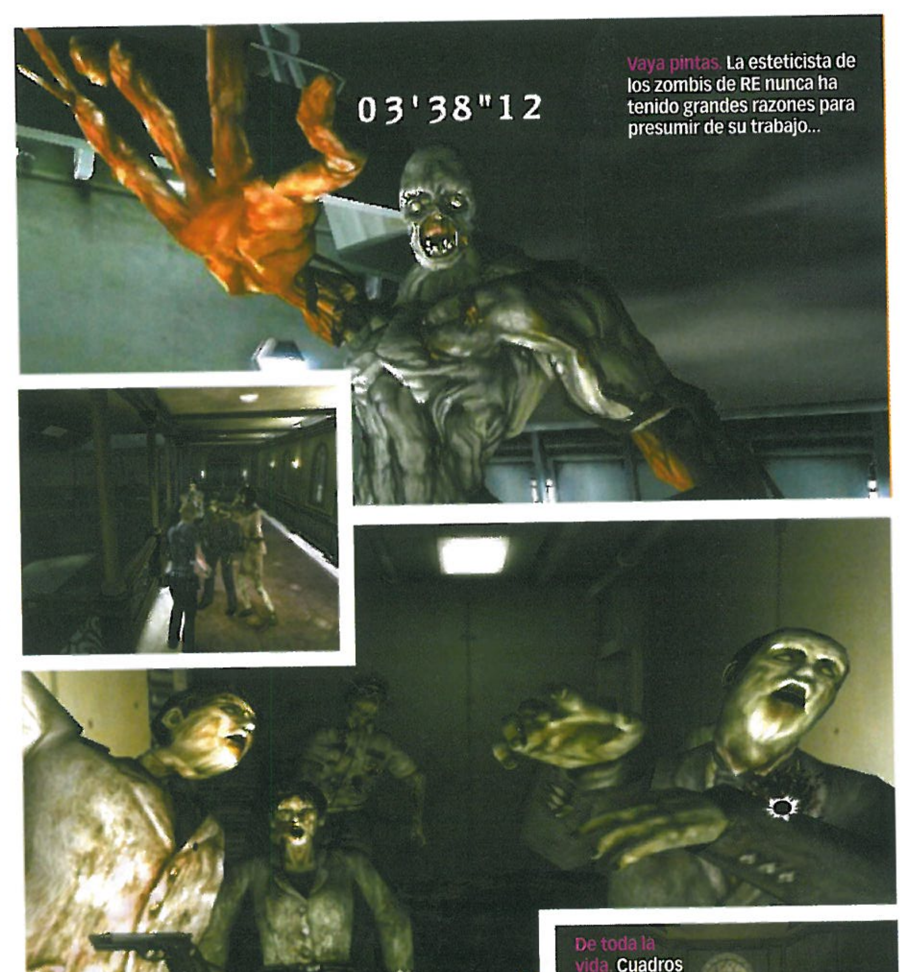
Nada más llegar, al comienzo del juego, un terrorista de cabello larguísimo y blanquísimo —no podía ser de otro modo siendo un malo de juego japonés— te encuentra y se dispone a matarte. Pero entonces, una misteriosa muchacha te salva la vida... ¡lanzándote una granada! Qué sutilidad. McGivern se echa a un lado, la granada explota, y el malo... desaparece. Te has quedado solo. ¡Ha comenzado el juego, investiga! No tardarás en darte cuenta de qué va la historia: es la de siempre. El ya famoso Virus-T ha infectado a toda la tripulación y no abundan los humanos normales. Aparte de eso, las viejas recetas *RE*: llaves que buscar, puertas que abrir, algunos puzzles que resolver y muchos documentos que leer para ir descubriendo qué ha pasado en el misterioso barco fantasma (o tal vez deberíamos llamarlo «barco zombi»). Te toparás más tarde en varias ocasiones con la muchacha que te ha salvado el trasero en la secuencia introductoria, que al parecer pertenece al servicio secreto japonés o algo parecido. Pero no conocerás su identidad ni las razones que la han llevado a ese barco hasta mucho más tarde. Y claro, también te las verás con decenas y decenas de tipejos con graves problemas de cutis y halitosis, pero a esos ya les conoces del resto de títulos de la serie, ¿no?

«Un juego de exploración, aventuras, terror y pistola al mismo tiempo»



Qué misterio. Esta jovenzuela, además de mona, es la mar de misteriosa. No nos ha querido contar quién demonios es...





Vaya pintas. La esteticista de los zombis de RE nunca ha tenido grandes razones para presumir de su trabajo...

De toda la vida. Cuadros misteriosos, escaleras solitarias, puertas cerradas... No cabe ninguna duda, es un RE, a pesar de todo

El mal está ahí fuera

- **1ª Persona:** Nada más cómodo que una cámara subjetiva para disparar a la tele con una G-Con2, claro.
- **3ª Persona:** Pero nada más cómodo que una cámara exterior para explorar por ahí a la búsqueda de nuevos zombis que acribillar con la otra cámara...
- **Controla:** ¿G-Con2 o DualShock2? Tú eliges. Cada uno tiene sus pros y sus contras.

Lo que hace diferente a *RE: Dead Aim* es que es compatible con la G-Con2 y el DualShock2, siendo un juego de exploración, aventuras, terror y pistola al mismo tiempo. Si juegas con un mando normal, puedes ir por ahí explorando los escenarios con una cámara en tercera persona como en cualquier *RE* normal, usando una cámara subjetiva para disparar a los malos; y si juegas con la pistola, tendrás que apañártelas con los controles direccionales y los botones de la G-Con2 para moverte por ahí.

En realidad, ésta es la cuarta continuación de *Gun Survivor*, pero ya sabes cómo es esto de las series «raras» niponas: el primer *Gun Survivor* (PSone) fue un desastre; el segundo, sólo salió en Japón (PSone); el tercero, salió aquí bajo el nombre de *Dino Stalker*, pero estaba basado en *Dino Crisis* y no en *Resident Evil*; y éste, está basado en *Resident Evil*, pero ha tomado el nombre de esta serie en lugar de continuar llamándose *Gun Survivor*. Qué lío, ¿eh?

No te preocupes, que el título es lo de menos. Tú sólo preocúpate de engrasar adecuadamente tu G-Con2, porque *Resident Evil: Dead Aim* estará en las tiendas en junio. Ve afinando tu puntería.



TWISTED METAL ONLINE

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** INCOG INC/SONY **WEB** WWW. PLAYSTATION.COM

PREVIEW ¿Nos enfrentamos en internet?



No, no se trata de un nuevo *Twisted Metal*, sino del mismo que ya analizamos en *PSMag 58*: *Twisted Metal Black*. La única diferencia es que éste funciona tan sólo conectado a Internet. Es uno de los juegos con los que Sony está testeando actualmente la conexión a Internet de PS2, y tan sólo permite jugar en modo *deathmatch* contra otros jugadores conectados a Internet del mundo. Todos los coches y escenarios desbloqueados desde el principio para que entres a la red a buscar a tus amigos y les des una buena paliza. Sin modo para un jugador, sin pantalla partida para dos o cuatro jugadores con MultiTap2... ¡Todo eso ha pasado de moda!

Batallas de vehículos con artillería pesada en entornos futuristas postapocalípticos, pero contra jugadores humanos en lugar de coches dirigidos por la CPU como enemigos, ¿no te apetece? Pues a esperar, que cada vez falta menos. Te mantendremos informado.

¿Diferencias?

- **Sólo multijugador:** El modo para un solo jugador contra la CPU ha desaparecido.
- **Sólo vía Internet:** La pantalla partida para dos, tres o cuatro jugadores ha desaparecido.
- **Nada bloqueado:** Los 15 vehículos y los 20 escenarios están disponibles desde el principio






Realismo extremo: los charcos del suelo son increíblemente realistas; pero es que, además, la trazada buena está más seca, por el paso de todos los coches

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

CUÁNDO NN **QUIÉN** CODEMASTERS **WEB** WWW.CODEMASTERS.COM

PREVIEW El placer de la tranquila mesa verde



El ya de por sí difícil camino de un juego basado en el relajado mundo del billar se vio todavía más complicado debido a la entrega anterior. Si los usuarios de consola, ávidos de entretenimiento adrenalínico, miraban con malos ojos este deporte trasladado a PS2, la anterior entrega de esta saga no hacía más que darles la razón.

Aquella entrega del 2002 nos sorprendió por la simpleza de los gráficos, lo raquítico de los personajes y la falta de verosimilitud en el comportamiento de las bolas. Algo que sorprendió teniendo en cuenta que los encargados del producto no eran otros que Codemasters, maestros de la filigrana y cuidadores del detalle. Por suerte, la gente de Codemasters, después de un año de posible reflexión, nos regala un juego de billar que, sin estar acabado al cien por cien, muestra ya un aspecto fantástico y una jugabilidad exquisita. *World Championship Snooker 2003* viene con la intención de convertirse en un punto de referencia dentro de este género y argumentos no le faltan.

Destaca en esta nueva entrega es el estupendo modo de apuntar, que permite un control más preciso de cada golpe. Digno de mención es el «lavado» gráfico del que ha sido objeto. Los diferentes salones donde transcurre la acción han sido dotados de todo tipo de detalles, sillones de piel, dianas colgadas de la pared, litografías varias, etc. Cada rinconcito contiene el encanto y la sobriedad necesarias para que los deportistas se sientan relajados y concentrados. Y, además de las opciones de juego entre nueve bolas (billar americano) u ocho (billar europeo) se ha incluido un modo que alarga la vida del juego en muchos enteros. Y no olvidemos a los personajes, jugadores que parecen copias exactas de Peter Ebdon, John Higgins o Ronnie O'Sullivan, por citar alguno de los campeones mundiales. Puede llegar a ser un clásico del género. Esperaremos a ver...

¿Rojas o amarillas?

- **Más vistoso** Sin lugar a dudas, el nuevo aparato gráfico ayuda mucho a la hora de acercarnos a este deporte.
- **Más largo** El modo Estación le otorga infinidad de horas y retos. Estupendo para las tardes de domingo.





Más escenarios, que en las otras entregas, y mucho más cuidados y detallados

SOCOM U.S. NAVY SEALS

CUÁNDO MAYO (OFFLINE) **QUIÉN** ZIPPER INTERACTIVE/SONY **DÓNDE** WWW.SONY.COM

PREVIEW El juego que marcará un antes y un después en la historia del software de entretenimiento.

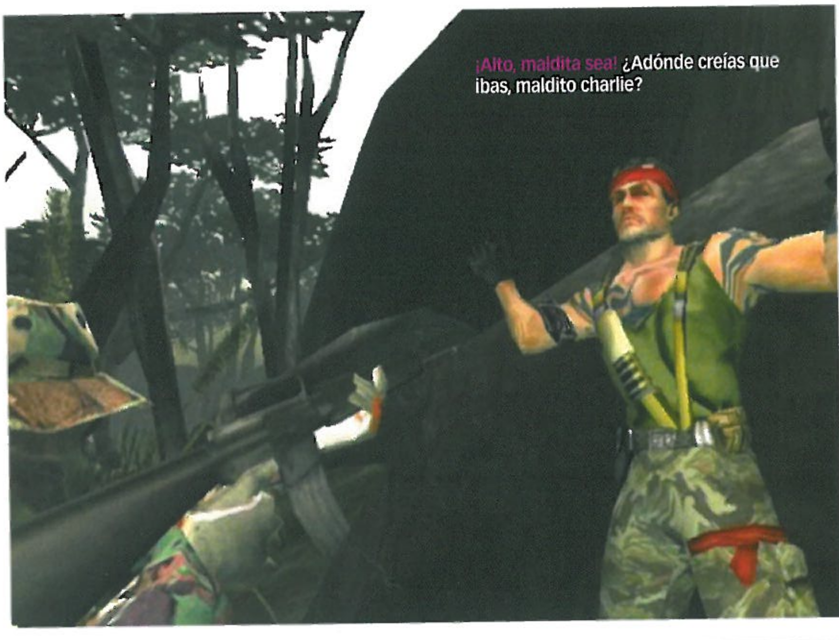
Algún día, *SOCOM: U.S. Navy Seals* nos parecerá un juego de tantos compatibles con el nuevo periférico para conexión a Internet de PS2 y con reconocimiento de voz. Pero ahora mismo ¡es el primero! Y aunque explicarte de qué va la cosa por escrito, en un par de páginas, no resulta nada fácil, cuando lo pruebes —porque no te será suficiente con verlo funcionar en manos de otro—, entenderás hasta qué punto los juegos de consola no volverán a ser lo mismo a partir de ahora.

Pero vamos por partes, porque aquí tendríamos que hablarte de tres cosas diferentes. Primero, el juego propiamente dicho. Después, sus propiedades multijugador vía Internet, con ayuda del periférico llamado «SOCOM» (ve a la página 70), y por último, su sistema de reconocimiento de voz (ver recuadro). Tres elementos diferentes que forman un conjunto que escapa a las más alentadoras expectativas que hubiésemos podido tener hasta ahora.

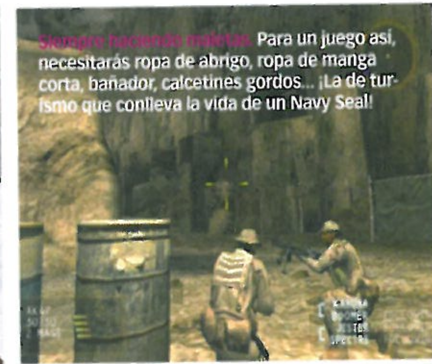
El juego en sí recuerda inevitablemente a la serie *Rainbow Six* y, especialmente, a *Codename: Outbreak*, de PC, en el que controlabas a un militar experto en camuflaje y asalto que tenía un compañero. En él, tu compañero te seguía a todas partes y acataba las órdenes que le dabas mediante unos cuantos comandos con el teclado. Por ejemplo, podías ordenarle ir por detrás a una caseta enemiga para que se ocupara de los enemigos que intentaran huir cuando tú entraras por delante. O podías pedirle que te cubriera mientras avanzabas, o que hiciera de francotirador protector desde una cima elevada mientras tú entrabas en territorio enemigo, etc. Las posibilidades de tener un «amigo» a tus órdenes eran prácticamente infinitas, si le echabas imaginación al asunto.

Pues este *Navy Seals* —perdona que resumamos un poco el nombre— es básicamente igual, pero con un grupo de cuatro soldados, dos parejas: Alpha (un compañero y tú) y Bravo. Puedes dar órdenes a todos a la vez (los otros tres, vaya); o puedes encomendar una misión a la pareja Bravo mientras tu compañero de equipo te escolta, etc. Las posibilidades u opciones de que dispones a la hora de dar instrucciones a tu equipo son muchas y muy útiles, mediante un menú muy sencillo e intuitivo de utilizar (aunque la idea es que no uses ese menú, sino simplemente tu voz, échale un vistazo al cuadro «Escuchad, chicos»). Si por ejemplo pretendes asaltar un edificio en un territorio enemigo con demasiados malos, es mejor no llamar la atención: puedes ordenar a Bravo que te espere fuera del área de peligro, y pedir a tu compañero de Alpha que te escolte con sigilo, sin hacer ruido ni salir de las áreas más oscuras del escenario. Y... bueno, podríamos seguir durante siglos dándote ejemplos de las estrategias posibles a la hora de afrontar cada misión. Baste decir que puedes hacer, prácticamente, *cualquier cosa*. Ve todas las películas bélicas que quieras, porque *todo lo que veas en ellas* se puede hacer, de algún modo, en *Navy Seals*. En entornos siempre variados, naturalmente: selvas, desiertos de arena y de hielo, una plataforma de extracción de petróleo en medio del océano...

«Tan sólo tienes que pulsar ◎ para activar el sistema de reconocimiento de voz, cada vez que desees dar una orden»


¡Alto, maldita sea! ¿Adónde creías que ibas, maldito charlie?




Siempre haciendo maletas. Para un juego así, necesitarás ropa de abrigo, ropa de manga corta, bañador, calcetines gordos... ¡La de turismo que conlleva la vida de un Navy Seal!


¡Qué duro! Naturalmente, el más duro, guapo, listo y mejor maquillado de todos eres tú, ¿acaso te quedaba alguna duda? Ya sabes que en los juegos, nada es real...

Siempre sois varios jugadores

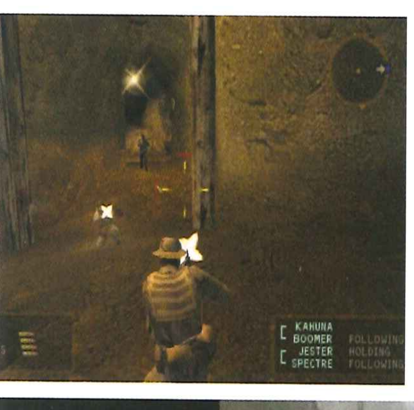
Solo:
Aún cuando juegues tú solito en tu casa, lo de tener tres compañeros virtuales a los que dar órdenes habladas es casi como jugar con amigos humanos en un entorno de red.

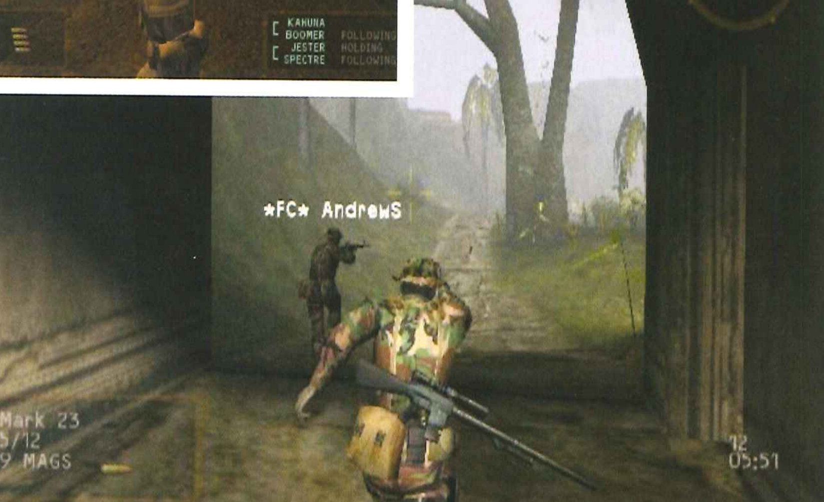
Vía Internet:
SOCOM: U.S. Navy Seals contará con un modo multijugador vía Internet que disparará su profundidad y sus posibilidades. Estamos deseando probarlo.



Camuflaje El dominio del sigilo es muy recomendable en este juego. De ahí las armas con silenciador

La versión que hemos probado de *Navy Seals* está muy avanzada, incluso con voces y textos traducidos al castellano, así que ya podemos hacernos una idea muy aproximada de cómo será el juego final: algo increíble. Por supuesto, incluye todos los elementos que puedas imaginar en un título de naturaleza bélica: armamento de todo tipo —puedes equipar a cada miembro del grupo con unas determinadas armas e ítems—, modo francotirador, visión nocturna, sistema GPS de localización de objetivos, mapas e informes exhaustivos de cada zona, objetivo y misión... Pero no temas, que aunque suene todo muy «técnico», cualquier jugador estará capacitado para echarle las manos —y la oreja, y la boca— encima a *SOCOM: U.S. Navy Seals*. El sistema tutorial que te va informando de cómo se hace todo con mensajes en pantalla es muy sencillo de seguir, y en todo caso, puedes avanzar de diferentes maneras en cada misión: con sigilo y profesionalidad, arrasando con todo, en plan deportivo, en plan Rambo, en plan solitario, con espíritu de equipo... Seas como seas, *Navy Seals* te mostrará de qué estás hecho y, ante todo, cómo utilizarlo en tu beneficio.





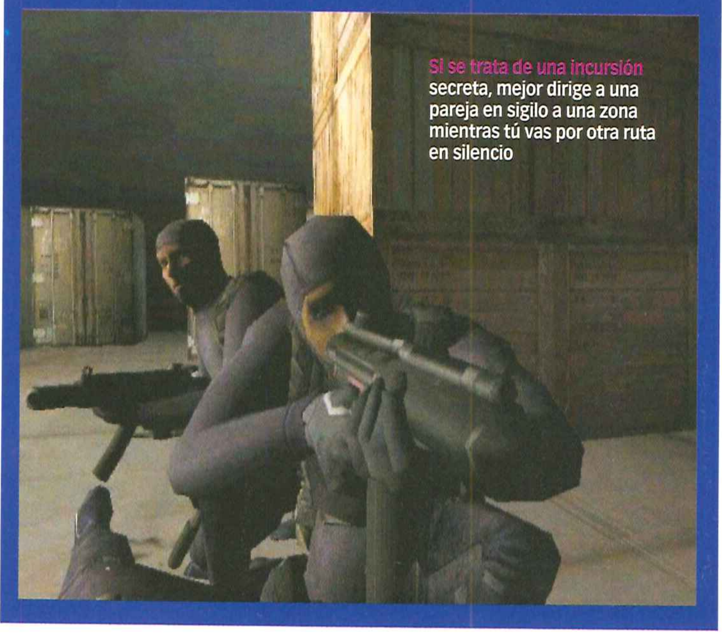
ESCUCHAD, CHICOS

Esto sí que es innovación

¿Recuerdas cuando hablabas —e insultabas— a tus personajes en los juegos de estrategia y demás, pero no te hacían ni puñetero caso? Te has pasado media vida protestando a la tele y la única que prestaba atención era tu madre, harta de oírte gritar solo. ¡Pues ya hay alguien que te escuchará! ¡Y gratis, no es un psicólogo! De hecho, comprobarás que tus chicos virtuales están encantados de acatar tus órdenes.

En *SOCOM: U.S. Navy Seals* tan sólo tienes que pulsar [Cuadrado] para activar el sistema de reconocimiento de voz, cada vez que desees dar una orden. Si por ejemplo vas a avanzar y quieres que te cubran, sólo tienes que pulsar [Cuadrado] una vez. Se abre una lista de opciones que te permite elegir entre hablar a tu «Equipo», a «Alpha» o a «Bravo». Dices una de las tres, «Equipo» por ejemplo, y se abre una nueva lista de opciones. De entre todas ellas, eliges —y dices— «Cobertura». Y ya está. El menús se cierra, tus chicos responden por el intercomunicador algo como «Sí, señor», o «Aquí será imposible, señor», etc., y sigues jugando normalmente hasta que quieras impartir órdenes de nuevo. Al cabo de cinco minutos, ya conocerás todos los comandos de voz y no tendrás que leer nada: «Equipo, atacar a - puntos de mira», «Alpha, cobertura», «Bravo - desactivar bomba», «Equipo - reunirse», «Bravo, en sigilo hacia - Zulu»... ¡Y lo mejor es que siempre están dispuestos a hacer lo que les mandas, qué chicos tan obedientes! No como ese sobrino tuyo del demonio...


Si pides cobertura a tus amigos, podrás avanzar algo más tranquilo


Si se trata de una incursión secreta, mejor dirige a una pareja en sigilo a una zona mientras tú vas por otra ruta en silencio

Aquellos maravillosos años...

Con motivo de la review de Activision Anthology, nos hemos puesto nostálgicos recordando los videojuegos de nuestra infancia. Los analistas de PSMag también tienen un pasado, reconozcámoslo. Un pasado que en ocasiones se remonta muy, pero que muy atrás... Y en ese pasado había también, cómo no, un espacio para el entretenimiento digital. Prehistórico quizás, por aquel entonces, pero haberlo, habíalo. Este mes les hemos sobornado (vaya gasto en latas de sardinas, por cierto) para que nos cuenten cómo empezó su afición a los videojuegos... ¿con qué máquinas jugaban? ¿a qué juegos estaban «enganchados»? ¿Se imaginaban trabajar algún día en esto?

JAVIER LOURIDO

Analista de PSMag y la cara de la sección Feedback

Lo primero que recuerdo es una máquina blanca con ruedecillas en lugar de *joysticks*, que permitía jugar a dobles a variantes del Pong y a lo que debe ser el juego de pistola más antiguo de la historia. Hmm... vale, no deja de ser una afirmación gratuita, pero dudo mucho que haya existido algo más arcaico que el cuadrado aquél rebotando por los bordes de la pantalla. Eso fue a la temprana edad de *no muchos años*, en el salón de mi casa. Poco después llegaron la conciencia y el Spectrum, importado de Portugal en el 82 en el *doble fondo del maletero* del 600, y ahí fue cuando descubrí «un maravilloso mundo de color» (concretamente 16) al que le ponía las manos encima cada vez que el abusón de mi hermano mayor hacía una pausa para llenar el estómago o vaciar la vejiga (esto es, casi todas las semanas). Es broma, en realidad no hacía más que empalizarle a *Match Point*, *Match Day*, *Hypersports*, *Videolimpics*...



DOUBLE DRAGON

Aparte de *El Muro*, *La Pulga* y el primo lejano de lo que hoy conocemos como simuladores de vuelo, que venían con el aparato, recuerdo *West Bank* como el primer juego interesante que entró en casa envuelto en un lujoso estuche de plástico (lujoso comparado con las cajitas de las TDK de 60 minutos); con instrucciones, carátula y todo ese tipo de cosas. Dos mil y pico pelas, pero qué pasada de gráficos_ ¡Y cargaba a la primera! ¡Y podías disparar a cualquiera de las TRES puertas! Del 82 en adelante, el resto de mi «juegurrículum» es idéntico al de tantos otros niños de los 80 y jóvenes de los 90. Escapadas a los recreativos (adoraba *Gauntlet* y *Double Dragon*), colección típica de hand-helds (los Game & Watch de toda la vida), partidas en casa de los amigos (naturalmente, todos tenían Amstrads con disquetera) y alguna que otra *frikitada* de menor importancia, como aquella especie de Game Boy enorme de mi hermano que tragaba pilas a jornada completa y que emulaba *Space Invaders* a color sin recurrir a los gráficos pre-dibujados de las máquinas de Nintendo.


¿Afición o enfermedad? El Spectrum de Javier, precursor de la arquitectura escalable de los procesadores actuales. En la foto con Joystick, Multiface One, Interface, Microdrive e incluso un Lápiz Óptico que, según sus propias palabras, «no acababa de funcionar del todo bien en la tele en blanco y negro de la cocina»

En fin, eso fue el principio del fin. Me quedo sin espacio para más, así que... ahí va un mensaje subliminal para todo el que pueda entenderlo: Load "" (Enter) ;)

RUTH PARRA

Coordinadora de PSMag

Mis primeros recuerdos poligonales están asociados a un Spectrum negro, con teclas de goma y muchas letras –algunas hasta en color– que me parecía el colmo de la sofisticación aunque no tuviera muy claro sus usos. Recuerdo vagamente la pantalla en blanco y negro y un juego de tenis, descendiente directo de *Pong* y no mucho más evolucionado. Y recuerdo, sobre todo, el ruido infernal que hacía el casete/grabador mono mientras grababa el juego. ¡El soporte era una cinta de casete! Entre los sonidos procedentes del *Mas Allá* y la insoportable lentitud del proceso, me desentendí pronto de aquel cacharro tan sofisticado al que mi hermana pronto le arrancó las teclas.



Me gustaban mucho más las arcades de los recreativos y, sobre todo, la de la cafetería de mi tío. ¡Cuando venía el de la empresa de las máquinas nos ponía gratis hasta 50 partidas! Delirante mañanas de sábado consagradas a *Space Invaders*, *Spy Hunter*, el *Comecocos* –y no *Pac Man*, que en aquella época no éramos tan *cool*–, *Star Phoenix*... Lo desesperante era que los 20 duros que te daban los papis cuando se sentían generosos duraban exactamente cuatro partidas, y esperar que cayeran en tus manos otras 25 pelas para volver a jugar era muy duro... ¡Ah, si es que los jóvenes de hoy en día no sabéis lo que es la necesidad...!


Ruth se hizo mayor y un buen día se las vio con Lara, cara a cara... (ganó Ruth, claro)

UNDER-MAN

Analista de PSMag y personaje como hay pocos

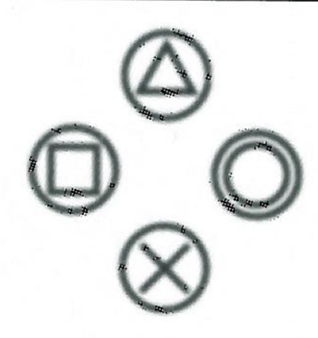
Nací justo después de la muerte del Excelentísimo General Franco. Éste fue un motivo de júbilo para toda la población dotada de cerebro de la época, y como por entonces no existían la Lima Rives ni la cerveza «0,0», todo se celebraba con vino. Es por esto que mis padres me engendraron, y a diferencia de los demás niños —que se suponen «milagros de la naturaleza»—, yo fui «la desgraciada consecuencia de una actividad etílica irracional». Nací como resultado, o víctima, de un triángulo amoroso entre mi padre, mi madre y el vino de garrafón.

Esto me produjo graves secuelas durante el periodo de gestación. Al fin y al cabo, mi cuerpo y mi mente tomaron forma imbuidas en un líquido amniótico compuesto por toda suerte de toxinas: vino de garrafón, chistorra, morcilla de Burgos... Así que, poco después del momento de mi concepción, mis progenitores se dieron cuenta de que su retoño era un absoluto imbécil, y empezaron a llamarme «cabeza cuadrada».

Tuve una infancia difícil. Me identifiqué enseguida con el Comecocos, aquel ente abstracto y estúpido que sólo sabía comer, huir, abrir y cerrar la boca, sempiternamente perseguido por sus miedos y traumas en el laberinto de la propia existencia. Para no dejarme capturar por mis complejos, intentaba pasar tanto tiempo como podía jugando con los ordenadores y consolas de mis amigos, porque en mi casa no había dinero para esas cosas. Spectrum, Amstrad, Nintendo, Master System, Super Nintendo, MegaDrive... ¿Recordáis aquel *spot* de «el cerebro de la bestia»? Pues no se referían a la consola de Sega, sino a mi mente animal.



Gorroneé las consolas de mis amigos hasta hacerme finalmente con una Master System II. Pero con aquellos enormes píxels, estaba claro que mi mente nunca iba a dejar de ser cuadrada, así que seguí buscándome a mí mismo en la Saturn de Sega. Estuvo bien, pero tampoco ése era mi destino: nada más comprármela yo, la 32 bits de Sega comenzó a caer en picado, hasta morir irremediablemente. Si es que, cuando yo toco algo... Qué juventud tan desgraciada la mía. Porque no sólo había sido poco agraciado con mi aspecto y



dotado de una mente inservible, sino que, como siempre fui absolutamente estúpido, nadie se molestó en enseñarme nada. Era un círculo vicioso: como yo era imbécil, no me enseñaban nada; y como no me enseñaban nada, maduré sin dejar de ser imbécil. Tanto mis padres como mis profesores en el colegio supieron nada más verme que el mío era un caso perdido, así que ni siquiera se molestaron en enseñarme a leer o escribir. Ésa es la razón por la que trabajo en esta revista, porque aquí no hace falta saber ninguna de esas dos cosas (se las contamos al redactor jefe y luego él pone lo que quiere). Pero cuando toca firmar algo, como las facturas que nos canjean por bocadillos de sardinas a final de mes, sólo puedo poner una «X».

El ⓐ amoroso, mi cabeza ⓢ el ⓞvicioso de mi perpetua ignorancia y la ⓧ de mi firma me condenaron, inevitablemente, a dedicarme en cuerpo y alma a PlayStation. Por fin me encontré a mí mismo. Qué suerte la mía, porque ¿qué habría sido de mí de no haber existido una consola con esos símbolos en el mando? Aunque ésa, en todo caso, debería ser otra historia...

SAPO

Analista de *PSMag*

«¡¡Mamá!!¡Tírame cinco duros, que me voy a los *recres*!». ¿Cuántas veces le diría esto a mi madre?¿Mil, un millón de veces? No sé. Lo que sí tengo claro es que mi amor por los juegos nació en aquel zulo lleno de polvo, humo y brillantes luces de colores en el que pasábamos horas muertas todos los chicos y chicas del barrio.

Haciendo un poco de memoria, recuerdo que mis mejores momentos como *jugón* los pasé quemando –literalmente– recreativas como *Golden Axe*, *Mutant Fight*, *Dragon Ninja* o *WWF Royal Rumble*.¡Qué divertido era reventar los botones de todas esas máquinas para poder llegar al malo *maloso* final! (Una lagrimilla de emoción recorre en estos momentos mi cara).

A pesar de mi devoción por las recreativas, un deseo iba creciendo poco a poco en mi interior. ¿Por qué no puedo llevarme todo este mundo a mi casa? Y dicho y hecho.

Me hice con un Spectrum 48K, propiedad por entonces de mi vecino de enfrente, y entré de lleno en el mundo de los



Así se quedó Sapo a la tierna edad de cinco años tras una partida infernal de Street Fighter. Desde entonces no ha vuelto a ser el mismo...

colores *saltones* y de las interminables cintas de carga. Sí, compañeros, porque en un comienzo todo era muy bonito... y las cintas *cutrelux* que nos ofrecían no duraban mucho, caso de *Gauntlet*, *Goody*, *Football Manager* o *Michel Super Skills*; pero cuando los PC 1512, Amiga o Atari se pusieron a dar guerra (en su segmento de mercado, claro está), les entró a todos los desarrolladores las prisas por dotar a los juegos de Spectrum y Amstrad CPC de una calidad que por entonces no era posible alcanzar sin renunciar a ciertos aspectos. Algunos tan importantes como que



las cintas tardaran en cargar más de media hora (denunciaría a los creadores de *Hero Quest*) o que por culpa de introducir más escenarios y unos modelados más logrados (que ahora serían para reírse), la jugabilidad del título en cuestión se viera reducida a *cero patatero* (no nombraré ningún juego por respeto).

A pesar de todo, siempre era una maravilla poder jugar a mi Spectrum 48K y más tarde, a mi Sinclair +2. Tanto los quería, que tarde en aprender a olvidarles 19 días, y...unos cuantos años.

Así llegué poco a poco al mundo de las consolas. ¡¡Sí!! Un enorme universo de diversión en el que la PlayStation era la reina. Juntos caminamos durante años quemando juegos como *Final Fantasy VII*, *FIFA*, *Tekken* o *Street Fighter*. Pero llegó PS2 y mi vida cambió para siempre. *Devil May Cry*, *PES2*, *GT3*, *Tekken 3*, *Final Fantasy X*, *Kingdom Hearts*_ Sniff, sniff, ¡cuántas horas frente a mi consolita! Porque es míaaa, mi tesoooro...

ARNAU MARÍN

Analista de PSMag

Las consolas y yo (o como empezó todo)...
Fue durante unas Navidades cuando, a la tierna edad de once años, mi tío (el más moderno de la familia), me regaló un curioso aparato de color negro dotado de unas palancas plateadas y unos extraños brazos que acababan en una especie de manos rematadas por un botón rojo. Respondía al nombre de Atari. Fue, sin lugar a dudas, uno de los descubrimientos más determinantes de mi juventud.

Aquel ingenio capaz de emitir unas imágenes cuadriculadas en el televisor, abrió las puertas de un mundo de entretenimiento que, mirando hacia atrás y sin dejar de pensar en el futuro, parece no tener fin.

El gusanillo creado por la consola Atari siguió con la adquisición del (mal llamado) ordenador personal Spectrum. Un soporte de entretenimiento a través de la tele cuyo aspecto de calculadora significó un avance bastante grande en lo que a gráficos se refiere. Aquel ordenador que sustituyó los cartuchos por casetes ofrecía una visión un poco más parecida a la realidad. El color de los juegos tenia tendencia a sobreponerse de un objeto a otro, pero se podían reconocer perfectamente objetos o formas humanas.

Después llegó el Commodore 64, cuyo aspecto de ordenador más «serio» no podía esconder su verdadero propósito: entretener. ¡La de horas que pasé dándoles vueltas a los cabezales del cassette casete para intentar que un juego se cargará correctamente!

Las consolas de nueva generación fueron el siguiente escalón en una empinada ascensión hasta hoy, y entre ellas, la NES (la primera Nintendo) me robó el corazón. La posibilidad de jugar en mi propia casa a un título como



como *Donkey Kong*, mítico en los bares, era demasiado fuerte para dejarla escapar. Sega también paso por mis manos, pero sin causar el mismo alboroto.

Por mis manos pasaron los nuevos Commodore Amiga y el ordenador de Atari, cuyos excelentes gráficos y prometedores juegos no llegaron a cuajar, ya que nos despistó la ambivalencia entre ordenador serio y máquina para jugar.

Por suerte, apareció la Super Nintendo, que recuperaba los cartuchos y ofrecía una diversión sin límites solamente ensombrecida por la Sega MegaDrive.

Mi rendición total al mundo de las consolas llegó con Playstation, cuya capacidad de entretener continúa ahora con su hermana PS2.

De los juegos que marcaron mi época, ahí va un repaso por plataformas: de la Consola Atari, me quedo con *Tennis*, simple y divertido, y con *Indiana Jones*, porque la música era igual que la película. De mi querido Spectrum, *Renegade*, luchas callejeras de aúpa *y Arkanoid.* Si pienso en mi Commodore 64, me vienen a la mente *Match Day 3*, cuando el fútbol empezaba a ver la luz, y *Green Beret*, los primeros pasos fuertes de Konami. Al pensar en la NES, Mario el fontanero aparece en escena, me quedo con *Donkey Kong*. Y la lista sigue con Commodore




Un tierno Arnau que ya barruntaba la mejor manera de acabar con los jefes finales



Amiga y *Tetris*, una invención rusa fascinante; Super Nintendo y *Contra* (Konami ya es mucho más) o

Super Soccer, Sega MegaDrive y *Sonic*, el puerco espín que nos hacía vibrar... De Nintendo 64, me quedo con la fascinante historia de *Zelda* y *Turok*, una saga con la que descargué mucha adrenalina. De la malograda Dreamcast, los mejores recuerdos me los traen *NBA 2K* y *Shenmue*, tan real y fascinante como la vida misma. Y llegados al presente, de PlayStation me quedo con dos títulos: *Tomb Raider*, el nacimiento de un mito poligonal, y *Pro Evolution Soccer:* Konami+fútbol, conexión letal..

EL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

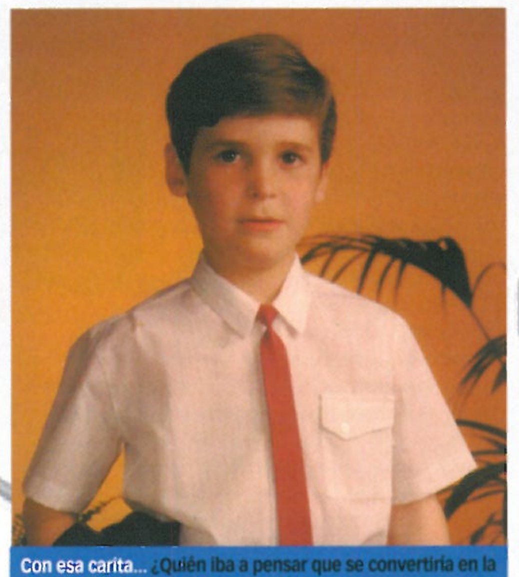
Pulula por la redacción de PSMag y anota récords de vez en cuando

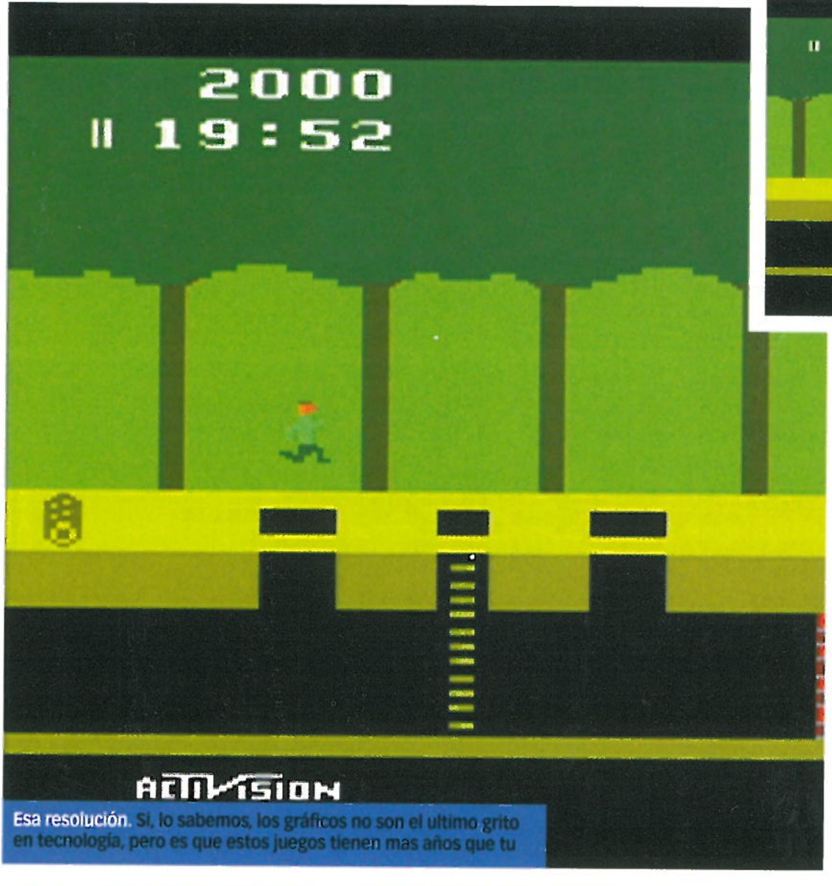
Me han dicho que tengo que escribir algo como una redacción sobre cómo empecé con los videojuegos. ¡Ja! No, si esto es como un colegio. En septiembre, cuando volvías a clase después de las vacaciones, los profesores nunca sabían qué explicar y se sacaban de la manga la típica redacción en la que tenías que contar lo que habías hecho en las vacaciones. ¡Vaya morro! Pues aquí igual, no saben ni de qué hablar y van y me piden que escriba una redacción sobre mi pasado videojueguil.

Mi pasado videojueguil va estrechamente ligado al de mi primo, el redactor jefe. Cada dos por tres que me pasaba por su casa a buscarlo para ir a jugar. Él no salía, y yo no sabía por qué. Un día me pasé a recogerle con mi bici nueva, pero no le impresioné. A la semana siguiente, con un monopatín de lo más pintón, pero tampoco funcionó. Ni siquiera cuando me pasé con aquellas amiguitas suecas que había conocido en el camping. ¿Qué le retenía en casa? Al final, picado por la curiosidad, me decidí a entrar en su habitación a ver qué es



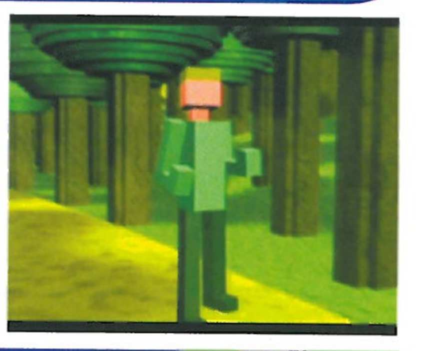
lo que le absorbía tanto tiempo. Y cuando lo descubrí me quedé atrapado en el lado oscuro (de la puerta, apagábamos las luces para jugar). Desde entonces y todavía ahora, siempre que puedo paso por su casa a gorrearle un rato las consolas y a empalizarle a algún juego... jeje

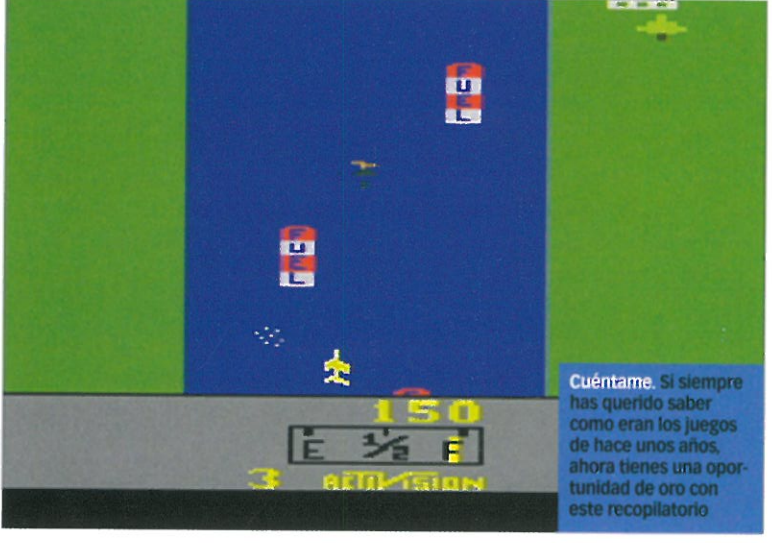

Con esa carita... ¿Quién iba a pensar que se convertiría en la fiera del Dual Shock de la redacción?



Esa resolución. Si, lo sabemos, los gráficos no son el ultimo grito en tecnología, pero es que estos juegos tienen mas años que tu





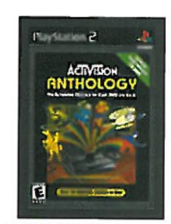


Cuéntame. Si siempre has querido saber como eran los juegos de hace unos años, ahora tienes una oportunidad de oro con este recopilatorio

ACTIVISION ANTHOLOGY

La nostalgia y los píxeles invaden la negra de Sony

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ACTIVISION**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ATARI GREATEST HITS: THE ATARI COLLECTION 2
(PSMag22, 7/10)
Un recopilatorio con lo mejorcito de Atari

ATARI ANNIVERSARY EDITION
(PSMag64, 6/10)
Más viejas glorias para darte diversión en tu PSone

¿Te suena un juego llamado *Barnstorming*? ¿No? Veamos… ¿Y que tal otro que lleva por nombre *Checkers*? ¿Tampoco? ¿Y *Chopper Command, Cosmic Commuter, Crackpots, Dolphin, Dragster, Enduro, Fishing Derby, Freeway, Grand Prix, H.E.R.O., Ice Hockey, Kaboom!, Keystone Kapers…*? ¿Qué? ¿Recuerdas algún titulo de estos? Bueno, no te preocupes demasiado. Si eres muy joven, es normal que nunca hayas oído a hablar de estas viejas glorias. Pero ahora, gracias a *Activision Anthology* podrás disfrutar de estas pequeñas creaciones y muchas más que hicieron las delicias de todos los aficionados a los videojuegos hace muchos años.

Activision Anthology es un producto curioso. La verdad es que, en *PSMag*, no sabemos si clasificarlo como un juego en sí o como un documento histórico del entretenimiento digital. No vamos a engañarte, los juegos que puedes encontrar en este recopilatorio son antiguos, así que no esperes efectos visuales al estilo de *Devil May Cry, Sly Raccon, Ico o Metal Gear Solid 2.* Nada de eso. Aquí, de lo que se trata es de disfrutar con algo que ya pasó a mejor vida, pero que resulta interesante volver a resucitar, por supuesto. *Anthology* contiene mas de 45 juegos inicialmente programados para la máquina Atari 2600. Hay juegos que ya aparecieron en algún que otro recopilatorio, así como títulos inéditos y ediciones especiales de otros juegos. Y, conscientes de que la música en aquellos años no estaba como para incluirla ahora, los programadores de este *popurrí* de juegos han incluido una banda sonora repleta de temas de los años 80. Entre los grupos que ponen su música y voz en este DVD podrás encontrarte a Blondie, Missing Persons, Soft Cell, Twisted Sister, Wall of Voodoo y muchos mas, todos ellos igual de horteras y *dicharacheros*. No esta mal, ¿verdad? Aunque la pregunta que muchos os estaréis planteando es si vale la pena desembolsar una cantidad de euros para un titulo de estas características. Veamos… La persona que disfruto de estos títulos en su tiempo, seguro que le apetece recordar cuando hacia novillos para quedarse en casa jugando a *H.E.R.O.* (ese es el caso de nuestro redactor jefe). Y, la persona que nunca ha jugado con ninguno de estos títulos de Activision, a lo mejor le apetece conocer un poco de historia de su *hobby* preferido. La verdad es que como documento histórico, esta recopilación es una joya como ninguna. Pero, como diversión consolera actual, no puede ofrecer mucho. Mas, teniendo en cuenta a la velocidad que avanza este sector. Así pues, querido lector, ¿qué harás? ¿Te gastarás tu mensualidad en un titulo así teniendo en la otra mano un pedazo de juego que te ofrece lo ultimo en efectos visuales y animaciones? Mmm… ojalá pudiéramos aconsejarte mejor, pero incluso nosotros tenemos dudas acerca de cual debería ser la compra adecuada. Y, ante esa duda, lo mejor que puedes hacer es llevarte los dos títulos. Aunque somos conscientes que *Anthology* quizás sea un producto para nostálgicos y verdaderos aficionados a los videojuegos y a todo lo que concierne con este entretenimiento, pasado, presente y futuro.

La elección es tuya, pero elige sabiamente…

CARACTERÍSTICAS • Más de 45 juegos en un solo DVD • Música de los años 80 • Gráficos pixelados…

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 3
Como se nota el paso del tiempo…

■ JUGABILIDAD 7
La simplicidad en estado puro

■ ADICTIVIDAD 7
Multitud de juegos, muchas horas…

CONCLUSIÓN

Curioso, interesante y lleno de viejas glorias que marcaron el nacimiento de un entretenimiento mundialmente conocido hoy en ida.

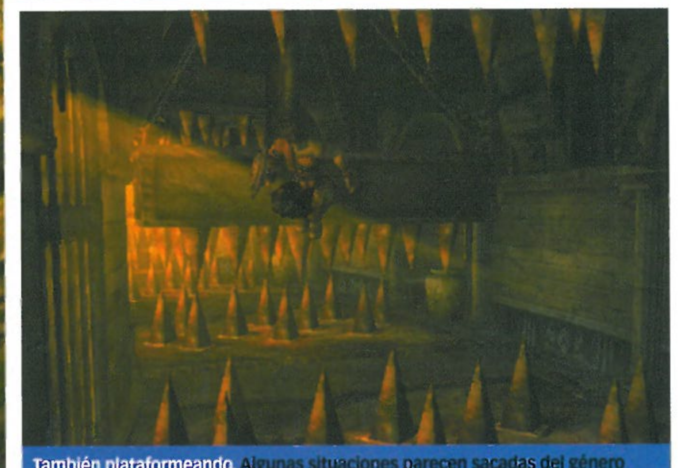




PA LO QUE QUIERAS: Nuestro diskarmor puede ayudarnos a surcar los cielos



Características técnicas: Nuestro escudo tiene un montón de cualidades, muy convenientes para eliminar monstruos



También plataformeando. Algunas situaciones parecen sacadas del género más infantil del mundo consolero, eso sí, el riesgo es mayor

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Vuelve la leyenda, vuelve el mito, vuelve la diversión

DATOS



DISPONIBLE: **MAYO**
PRECIO: **54,95 €**
DISTRIBUIDOR: **WANADOO**
DESARROLLADOR: **TECMO**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+18**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *Apocalypse* (*PSMag23*,9/10)
Un juego que siendo una buena combinación de plataforma y acción.

PS2 *Devil May Cry* (*PSMag61*, 10/10)
La primera aventura de Dante sigue contando con nuestro corazón en sus manos. De lo mejor en PS2.

Cada vez que una compañía de juegos, un equipo de desarrollo o una distribuidora nos advierten de la intención de recuperar un juego clásico, en la redacción de *PSMag* nos echamos a temblar. Estos lanzamientos destinados a los más nostálgicos, además de utilizarse como reclamo, esconden la escasez de ideas de los desarrolladores de hoy en día, y pocas veces llegan a buen puerto.

Cuando hace unos meses se anunció la inminente aparición para PS2 de *Rygar,* a muchos de nosotros se nos saltaron las lágrimas en una mezcla de emoción y miedo a que destrozaran uno de los grandes mitos de las salas recreativas de mediados de los ochenta. Aquel juego que tantas monedas de cinco duros nos obligó a suplicar a nuestros mayores y que nos proporcionó tantas y tantas horas de diversión volvía de nuevo. Y lo hacía de la mano de los mismos que dieron a luz a aquella primera versión, nos referimos a Tecmo.

Por suerte, y después de estar enganchados al *pad* durante días, podemos decir que nuestro miedo era injustificado, que este nuevo *Rygar* no desmerece para nada al original y que, como juego de hoy en día, es una gozada.

Lo primero por lo que hay que felicitar a Tecmo es por el esfuerzo de adaptar aquel juego que se movía horizontalmente (casi siempre de izquierda a derecha) a nuestros tiempos. El nuevo *Rygar* es un juego tridimensional, con enormes espacios y montones de elementos en pantalla que además, en la mayoría de casos, pueden sucumbir a nuestra poderosa arma.

Es en la utilización de la misma arma de antaño donde recuperamos lo mejor de la primera entrega. El Diskarmor sigue aportando increíbles dosis de acción, incontables momentos de emoción y estupendas situaciones de tensión. Pero las referencias al clásico no acaban aquí. Aparte de la vestimenta de nuestro protagonista (que sigue mostrando el torso semidesnudo) muchos de los enemigos son versiones tridimensionales de los que aparecían en el original. El ejemplo más claro lo encontramos en los gusanos que se convierten en peligrosísimas bolas. Es una lástima que no podamos hacer el taxi con ellos (como sucedía en la recreativa) pero las tres dimensiones no permiten, de momento, esta posibilidad.

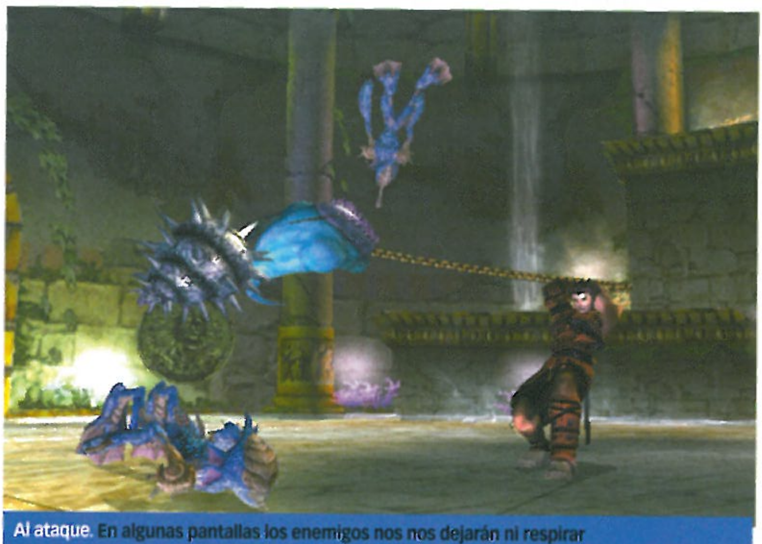
Por lo demás estamos ante un juegazo. Un título en el que Tecmo no ha escatimado nada en cuanto a recursos. Todos los elementos del juego han sido cuidados al detalle. Una auténtica superproducción, pero con el alma de un juego casero, cuidado y mimado al detalle.

Lo primero que destaca es su apartado visual. Un apartado en el que sus creadores nos hacen viajar a las míticas civilizaciones griega y romana. La mitología de estos dos grandes imperios se palpa a cada momento: estatuas, templos, personajes mitológicos... son ejemplo del excelente trabajo de documentación llevado a cabo por parte de Tecmo. Todo esto pasaría desapercibido si no fuera por la belleza de los gráficos, unos gráficos que recuerdan a otra maravilla del universo PS2, *Ico*. Como en el juego de Sony, se ha optado por unos gráficos luminosos (excepto en las catacumbas o salas cerradas de los templos) mostrando de este modo un aspecto entre onírico e irreal, pero sin olvidar la solidez de cada muro, cada columna o cada escalera. Puede que el hecho de colocar una cámara fija para cada situación le reste movilidad a la acción y aquellos a quienes les gusta controlar el punto de vista, se sentirán un poco limitados, pero hay que decir que la elección de las cámaras por parte de Tecmo es excelente y en casi ningún momento perderás un ápice de la acción.

Y es aquí donde *Rygar* «se sale». El desarrollo de

CARACTERÍSTICAS • Gráficos muy sólidos • Un arma polivalente • Una auténtica superproducción

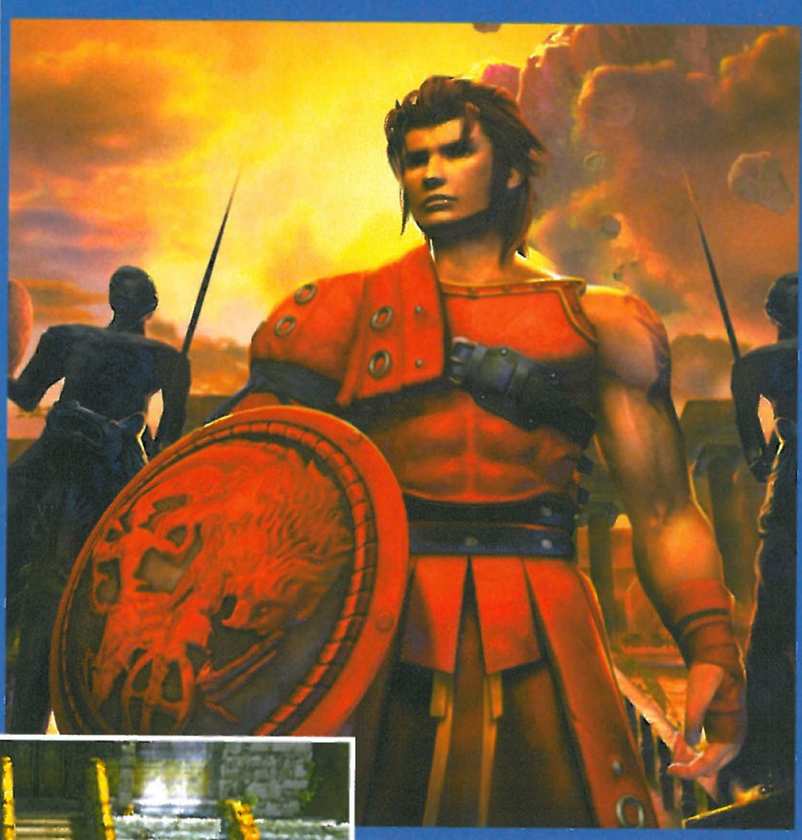

La nueva arquitectura. Nuestro héroe es un tipo que ama los espacios abiertos. Destruir muros es el mejor camino


Al ataque. En algunas pantallas los enemigos nos nos dejarán ni respirar

UN ARMA QUE HACE HISTORIA

El Diskarmor, más saludable que una arma de destrucción masiva.

Ahora que el armamento, por desgracia, vuelve a estar de moda, *Rygar* demuestra que no es necesario contar con una tecnología muy sofisticada para acabar con unos cuantos miles de malhechores. Como prueba de ello aquí tenemos el famoso Diskarmor, una arma para la cual parece que no han pasado los años. Este disco, atado a una cadena, es capaz de eliminar a cualquier enemigo además de destruir todo tipo de construcciones. Y, por si fuera poco, en una de sus versiones avanzadas (y hay tres), nos permite balancearnos y encaramarnos a las plataformas más complicadas.



este título es realmente fascinante. En *Rygar* se dan cita muchos géneros, pero los puzzles (bastante sencillitos, con alguna excepción), las plataformas y la acción son los reyes de la función. Una función servida sin sobresaltos, en la que irás prosperando de forma regular, sin excesivas dificultades, pero sin perder tensión en ningún momento. Los momentos de acción en los que deberás eliminar a un montón de enemigos se intercalarán con situaciones donde buscar una salida, activando algún mecanismo escondido, para dar luego paso a fases de lo más «plataformeras» en las que te tocará utilizar tu arma con sabiduría para encaramarte a los salientes más complejos. Pocas veces la jugabilidad ha estado tan ajustada en cuanto a ritmo e intensidad.

Y, como en cada juego clásico, en *Rygar* encontraremos un montón de fascinantes enemigos finales. Muchos de ellos inspirados en la mitología grecorromana y otros sacados de la chistera de Tecmo, pero todos ellos con un aspecto deslumbrante y obligándote a ir un poco más lejos a cada nuevo enfrentamiento. Para rematar la faena, Tecmo nos ofrece un apartado sonoro de lujo, en el que destacan unas bandas sonoras de película interpretadas por la Orquesta Sinfónica de Moscú. En definitiva, ¡un pedazo de juego! Un título que ensalza, todavía más, el ya de por sí legendario nombre de *Rygar*. Un juego que, como simple entretenimiento, lo tiene casi todo. Puede que algunos lo encuentren algo repetitivo pero ante tanto juego de alta tecnología y de jugabilidad compleja, *Rygar* nos ofrece una diversión directa, entretenida y con un aspecto visual excelente. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Bellísimos y muy sólidos. Un lujo.

■ JUGABILIDAD 9
Es fácil de controlar y permite bastantes movimientos.

■ ADICTIVIDAD 9
La combinación de muchos géneros no le resta ni un ápice de entretenimiento. Excelente.

CONCLUSIÓN

Si no fuera por que a veces puede parecer sencillo se llevaría un diez. De todos modos es una maravilla en casi todos sus aspectos. Se deja jugar, atrapa y fascina con sus imágenes.

9 /10



Fotorrealista. Es casi como ver una peli, pero con acrobacias todavía más increíbles. Ese marcador no durará mucho con un empate a cero...



Tres y tres. Los equipos de tres jugadores favorecen una jugabilidad muy dinámica, siempre abierta a combinaciones de pases rápidos y mates espectaculares





NBA STREET 2

No hay nada más sano que el deporte, aunque sea en la calle

DATOS



DISPONIBLE **MAYO**
PRECIO **65,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO, TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO (CON MULTITAP2)**

ALTERNATIVAS

PS1: *NBA JAM EXTREME (PREVIEW PSMag17)*
NBA Jam y NBA Jam Extreme probaron suerte con la misma fórmula en PSone, pero no salieron tan bien parados.

PS2: *NBA STREET (PSMag55, 8/10)*
Parecía imposible de mejorar, pero EA lo ha conseguido.



EA Sports puso el listón muy alto con *NBA Street*, y nadie se ha atrevido a intentar superarlo desde entonces. Sólo ellos mismos podían intentarlo, y demonios: ¡lo han conseguido! *NBA Street 2* ofrece más o menos lo mismo que su antecesor, pero en mayor cantidad y con una factura todavía superior, por imposible que eso nos pudiera parecer. Personajes diseñados con un mayor nivel de detalle, cinco jugadores reales de cada equipo de la NBA, viejas glorias del pasado de la NBA añadidas, algunos jugadores callejeros famosetes en Estados Unidos, y multitud de opciones, canchas, escenarios, etc. Rebosa calidad por todos los polígonos.

No obstante, tal vez los puristas se encuentren aquí con un juego que... *facilita demasiado las cosas a los jugadores noveles.* EA ha intentado añadir una mayor espectacularidad a su título de baloncesto, y sin duda lo ha conseguido, pero ¿a cambio de qué? Tal vez no resulte lo suficientemente difícil realizar las acrobacias más increíbles desde casi el principio. Los jugadores novatos estarán encantados con esto, pero quienes sean aficionados a los simuladores «serios» y disfruten aprendiendo con paciencia y tesón, tal vez no encuentren aquí lo que buscan.

Y es que, como en *NBA Street* o los *NBA Jam* de PSone, aquí los equipos son de tres jugadores cada uno, lo que contribuye a realizar jugadas mucho más rápidas que en un simulador normal. Las canchas son también más pequeñas que las oficiales de este deporte, con lo que se reducen las distancias y se puede pasar de defender a atacar en un par de zancadas. Pase de uno a otro, el otro regatea un par de pasos, lanza aparentemente a canasta, y el tercero salta en el aire a lo Tarzán para machacar con una alucinante voltereta en el aire. Saltos espectaculares, maniobras imposibles, «momentos *Matrix*», movimientos especiales propios para cada jugador, una música estupenda... Toda una experiencia, como su antecesor, pero con más espectacularidad y algo menos de dificultad.

Para que te hagas una idea de hasta dónde llega la belleza plástica de las jugadas en *NBA Street 2*, y la importancia de los movimientos especiales, el juego te permite elegir entre dos tipos de puntuación: ganar los partidos por puntos normales, con las canastas metidas; o ganarlo con la puntuación que la CPU dé a lo «bonito» de tu juego. Y es que, cuando aprendas a realizar un par de mates de película, la puntuación en los marcadores te importará muy poco. En el primer *NBA Street* nos centrábamos tanto en conseguir ejecutar esas vistosas piruetas, que a menudo dejábamos de prestar atención a nuestra puntuación. EA ha decidido fomentar esa pasión estética de las jugadas con esta nueva opción, que juzga tu capacidad para innovar y sorprender al contrario con maniobras aéreas casi acrobáticas. Bestial. Poco profesional y en absoluto realista, pero aun así, bestial. Nos encanta. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
¿Pero en serio es un juego?

■ JUGABILIDAD 9
Frenético, intuitivo y divertidísimo

■ ADICTIVIDAD 8
Debería ser un poquito más difícil

CONCLUSIÓN

Aún mejor que el original, por imposible que te parezca, pero quizá tendría que ser algo más difícil.



CARACTERÍSTICAS • **Cinco estrellas de cada equipo de la NBA.** • **Viejas glorias del pasado añadidas, para nostálgicos.**

CONCURSO
Lilo & Stitch





Una pareja muy especial para un plataformas ameno y divertido que podrás meter en la mochila porta-consolas oficial de PSone / PSX con tu «Play» para jugar en todas partes.







La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Lilo & Stitch***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿De dónde es la pequeña Lilo?
1.- *Hawai*
2.- *Bombay*
3.- *Cádiz*

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán **20 lotes compuestos por un videojuego de *Lilo & Stitch* y una mochila porta-consolas para PSone** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

aDeSe +18

PS one™

'Disney's Lilo & Stitch – Trouble in Paradise', 'Stitch: Experiment 626' – Legal Lines





El pan de cada día. Deberás superar toda una serie de objetivos utilizando tu maestría encima de una tabla.





Al estilo Activision. Esta conocida compañía consigue impregnar a todos sus títulos con un estilo muy propio.



WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

¿Será el único título capaz de hacerle sombra al magnífico Tony Hawk?

DATOS



DISPONIBLE **MAYO**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ACTIVISION/SHABA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+3**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Moto Racer 2* (*PSMag73 9/10*)
¿En serio hace falta decir algo sobre este título?

PS2: *KELLY SLATER'S PRO SURFER* (*PREVIEW PSMag68*)
Si te gustaN el agua y las tablas no te lo pierdas

Está claro que los deportes extremos ya no son una variante de los deportes *convencionales* en el mundo de los videojuegos. La gran cantidad de títulos ambientados en esta temática demuestra el éxito del que gozan y, la aceptación popular que tienen. Como en todos los géneros, dentro de éste hay juegos muy buenos, buenos, malos y muy malos. El más claro ejemplo de juego muy bueno sería *Tony Hawk's Pro Skater* (cualquiera de sus cuatro entregas). Y, un ejemplo de juego malo sería... Bueno, vamos a dejarnos de juegos malos y vamos a centrarnos en *Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray* que, aunque posea un título largo, difícil de pronunciar y complicado, se trata de algo realmente sorprendente. Un soplo de aire fresco salpicado con un poco de agua dulce.

Como ya es habitual en los títulos de Activision (la compañía más importante en lo que a juegos de deportes extremos se refiere), *Wakeboarding* incluye nombres de deportistas conocidos, un gran número de escenarios de lo más variopintos y detallados, una cantidad desmesurada de acrobacias y piruetas y, un sistema de control intuitivo, dinámico y práctico. El *wakeboarding* es como una especie de esquí acuático pero con una sola tabla. Es decir, como si hiciéramos *snowboard* encima del agua. Parece divertido, ¿verdad? Pues lo es. Y difícil seguro que también. Pero gracias al sistema de control de Activision, muy parecido al de *Tony Hawk*, la cosa no es tan complicada. Si has jugado a cualquier título anterior de esta compañía, te harás con el control del juego en menos que canta un gallo. Siempre es de agradecer que no tengamos que leernos tropecientas páginas de instrucciones para dominar un personaje. O que tengamos que chuparnos mil y un tutoriales antes de aprender a dar un pequeño salto. En *Wakeboarding Unleashed*, saltarás, grindarás y harás piruetas asombrosas en la primera partida. El aspecto gráfico es sorprendente en algunos detalles, como el agua. Aunque parece un tanto simple en otros aspectos. Aún así, todo se mueve con gran suavidad y, la cantidad de detalles y objetos móviles que aparecen en pantalla es bastante impresionante. Los modos de juego incluyen, por supuesto, un modo carrera, un modo de *wakeboarding* libre y, el logrado y estupendo modo para dos jugadores. Al igual que en *Tony Hawk's*, aquí se trata de superar una especie de objetivos. No hay límite de tiempo, pero sí hay una barra de *Groove*, que sube con las acrobacias que lleves a cabo y, baja según los batacazos que te pegues contra el agua o alguna pared. Si la barra se termina, despídete de la partida. Además de los objetivos generales, también hay una serie de retos especiales que deberás terminar para desbloquear más niveles, personajes y características especiales. Muy al estilo de Activision, para que nos entendamos. Muchos han sido los que han intentado emular la genialidad del magnífico *Tony Hawk's*, aunque muy pocos, o nadie, han conseguido ni siquiera hacerle un poco de sombra. No es un título que esté a la altura de *Hawk's*, pero sí el único capaz de ofrecer diversión, jugabilidad y entretenimiento como lo hizo *THPS* en su momento.. ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Típicos de Activision

■ JUGABILIDAD 9
¿Has jugado a Tony Hawk?

■ ADICTIVIDAD 8
Seguro que te gusta

CONCLUSIÓN

Un título de deportes extremos que, sin llegar a la perfección de Tony Hawk's, consigue entretener como ninguno

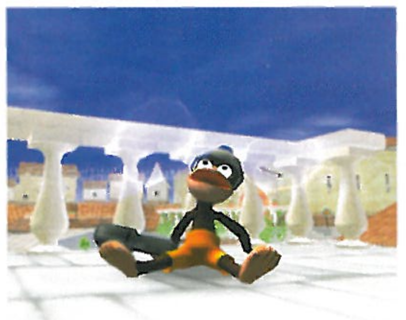


CARACTERÍSTICAS • **Varios modos multijugador • Control simple y eficaz • Efectos de agua muy logrados**



Simple pero efectivo. Está bien, no son los gráficos de Metal Gear 2, pero tampoco está tan mal, ¿verdad?







Niveles por doquier Más de 20 niveles te esperan en esta gran aventura infestado de simios repelentes

APE ESCAPE 2

Esto tiene pinta de ser una monada...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *APE ESCAPE* (*PSMag32, 6/10*)
Claro, la primera parte de la serie... No estaba del todo mal.

PS2: *SLY RACCOON* (*PSMag73, 9/10*)
Nombres y licencias de todo tipo para redefinir la palabra espectáculo.

Hace ya algún tiempo, apareció el primer *Ape Escape* para PSone. Además de ser un título de plataformas y aventuras en 3D bastante digno, el juego en cuestión destacó por un aspecto en concreto: el uso más que interesante que hacía del dualshock. Ya no sólo tenías que pulsar la [X] para saltar, otro botoncito para dar golpes y la palanca analógica para moverte. Nada de eso. Se utilizaban las palancas de una forma muy especial. Es por eso que era necesario jugar con el dual a *Ape Escape* y, en *Ape Escape 2*, pasa tres cuartos de lo mismo.

La historia es la siguiente. El Profesor se va de viaje y deja un mensaje en vídeo a Hikaru, el prota del juego, en el que le cuenta que debe transportar un gran cargamento de ropa de monos hasta Monkey Park. Hikaru, de forma accidental, transporta también en el mismo *paquete* un puñado de cascos de características especiales. Esto cascos aumentan la inteligencia de los monos y les meten ideas en la cabeza un tanto descabelladas. No hace falta decir que, cuando Specter, el líder de los monos, se hace con un casco de estos, empieza a planear la dominación del mundo, para que la sociedad se adapte a los gustos de los monos y, declara la guerra a los humanos. Está claro pues, que la misión de Hikaru será evitar que todo esto suceda y volver a dejar las cosas como estaban antes de que él la pifiase.

Una de las novedades que nos ofrece esta segunda parte es la gran cantidad de niveles que incluye. Más de 20 enormes localizaciones te esperan, con escenarios de lo más variados y detallados. Entre ellos, te encontrarás desde una playa hasta una montaña nevada, pasando por una fábrica, un templo griego, una jungla, un castillo, una isla de piratas, un templo shaolin e, incluso un casino. En la variedad está el gusto, dicen. Además, cada vez que finalices un nivel, siempre podrás volver, en cualquier momento, a ese nivel e intentar superar tu récord de tiempo en finalizarlo.

Además de estos 20 niveles profesionales, otro aspecto que nos ha dejado muy buen sabor de boca ha sido la originalidad de los jefes finales de nivel. Hasta un total de ocho jefes diferentes te esperan para darte un poco de leña. Deberás utilizar una técnica y una estrategia diferentes para cada uno y, su inteligencia artificial no te pondrá nada fácil tu cometido.

Minijuegos, vehículos nuevos, objetos y artilugios mil, zonas secretas y demás completan el reparto de novedades y características de este *Ape Escape 2*.

Al igual que el primer título, *Ape Escape 2* no representa un título clave en la historia de los videojuegos, pero eso no significa que no se trate de un juego divertido, entretenido y de realización más que notable. Quizás las texturas sean un tanto simples, pero es de agradecer que todo se mueva con gran suavidad y el sistema de control sea más que efectivo. Si ya te has terminado *Sly Raccon* y *Ratchet & Clank*, quizás deberías darle una oportunidad al chico de los monos..

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Bien definidos, pero simples

JUGABILIDAD 8
Buen uso del dualshock2

ADICTIVIDAD 8
Caza monos y salta plataformas

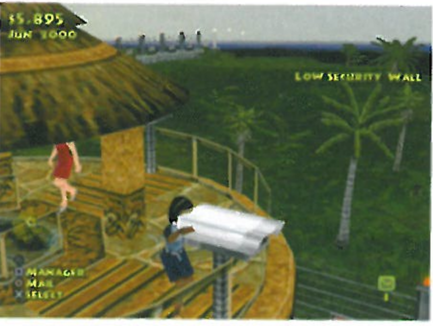
CONCLUSIÓN

La primera entrega de esta serie sorprendió por su sistema de control y, esta segunda entrega viene cargada de novedades



CARACTERÍSTICAS • Nuevos vehículos y armas • Multitud de mundos • Uso interesante del dualshock2


Controla tus gastos en infraestructuras. Puedes tener problemas de liquidez






No hay nada como un buen generador de corriente para abastecer al parque

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

¿Aburrido del Parque de Atracciones? Ven aquí y te sorprenderás

Si estás cansado de entrar en la Casa del Terror y ver cómo la niña del exorcista te insulta sin piedad –¿qué le habrás hecho tú, verdad?–, de subir y bajar en montañas rusas con giros de hasta 360º, de los espectáculos circenses prefabricados de los parques de atracciones actuales, y estás buscando vivir nuevas sensaciones, *Jurassic Park* es el parque de ocio que estás buscando.

Blue Tongue te pone en bandeja la posibilidad de crear –en el papel del Doctor John Hammond– tu propio parque de ocio con dinosaurios reales. Podrás elegir entre construir un parque propio en el que ir incorporando un sinfín de elementos (restaurantes, tiendas, atracciones, dinosaurios, rutas de aventura, etc.) para crear el mejor parque de todos los tiempos o luchar por superar 12 misiones, tales como rescatar a un grupo de visitantes en peligro, o detener a algún dinosaurio al que le da por comerse a todo *humano* viviente.

Básicamente, *Jurassic Park: Operation Genesis* te brinda la posibilidad de dirigir la vida y la evolución de Parque Jurásico. Al más puro estilo de juegos como *Civilization* o *Sims*, este título ofrece una gran variedad de opciones de juego, personajes y escenarios, cuyos acabados gráficos son de lo mejor del juego; sin menospreciar el apartado de audio, capaz de transmitir toda la fuerza de su banda sonora y sus efectos FX.

Para empezar, tienes a tu disposición (siempre que tus reservas de dinero sean lo suficientemente buenas) hasta 25 familias distintas de dinosaurios. Desde el temido *Tyranosaurus Rex* hasta los pacíficos *Diplodocus*. Asimismo, podrás ir construyendo edificios e infraestructuras con los que ir mejorando las instalaciones, lo que repercutirá en la afluencia de público. Pero aquí no termina tu trabajo, ya que te tocará hacer frente a la muerte de tus criaturas, los accidentes, las condiciones climatológicas y muchos otros problemas e imprevistos y demostrar que eres capaz de llevar toda la gestión de un parque de este tipo.. ●

«Cuida muy bien a los dinosaurios que nacen en tu parque. Pueden volverse contra ti»

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
DESARROLLADOR **BLUE TONGUE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **TEXTOS Y MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Los Sims* (*PSMag74*, 8/10)
Los reyes indiscutibles de los juegos de simulación en tiempo real. ¿Quién no ha dirigido a algún Sim en su vida?

PS2: *Civilization II* (*PSMag30* 9/10)
Vale, sí, nos hemos puesto nostálgicos. Pero no hay que olvidar nunca los grandes títulos de ETR que nos regaló PSone..

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
De los mejorcito del juego. Un elevadísimo grado de detalle.

■ JUGABILIDAD 7
Gran variedad de modos de juego, aunque a veces se hace muy difícil.

■ ADICTIVIDAD 8
No defraudará a los que gusten de los ETR o los juegos estilo Sims.

CONCLUSIÓN
A pesar de que su dificultad, Jurassic Park es un juego de construcción y estrategia que combina a la perfección todos los ingredientes. Un título con gancho y una amplia gama de posibilidades.

7 /10

CARACTERÍSTICAS • **Construye tu propio Parque Jurásico.** • **Hasta 25 tipos de dinosaurios diferentes**


Fresquito del laboratorio. Logan abandona el laboratorio harto de que lo traten como a un conejillo de indias






Sentido lobuno. En la oscuridad, Lobezno, se mueve a las mil maravillas

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Las caricias más sangrientas del cómic vuelven a PS2

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *APOCALIPSE*
(PSMag32, 6/10)
Con mucha más acción y bastante menos sigilo.

PS2: *ONI*
(PSMag73, 9/10)
Un intento fallido de combinar acción con sigilo.



Logan, un tipejo rudo, con ademanes de camionero, acabó, sin comerlo ni beberlo, convertido en un experimento piloto que realizó el gobierno americano en los años sesenta para mejorar el rendimiento del ejército. Este proyecto, bautizado como «Arma X», sustituyó el esqueleto de Logan por un material metálico irrompible llamado Adamantium. Pero la cosa no acabó aquí, los científicos inyectaron un virus en el cuerpo de Logan y ahora este virus está acabando con él. Sólo le quedan 24 horas de vida para encontrar el antídoto pero por suerte cuenta con la ayuda de unas garras retráctiles, un olfato de mutante y la capacidad de recuperarse de las heridas a una velocidad de vértigo.

Esta nueva incursión de un personaje de la factoría Marvel llega con el propósito de secundar la secuela de la película del mismo título. Vayamos por el juego en sí. Podemos decir, sin ánimo de ser exagerados, que, aparte de *Spiderman*, estamos ante una de las mejores aproximaciones al mundo de los superhéroes llevadas a PlayStation. Y por encima de todo destacamos el excelente trabajo al recrear el universo y la estética de un personaje como Lobezno. Esto no quiere decir que el juego sea perfecto, pero lo cierto es que ofrece un excelente equilibrio entre diversión y calidad técnica.

En primer lugar es destacable el intento de Warthog por ofrecer algo más que un simple *beat'em up* en movimiento. Es cierto que la base del juego es la acción, que el 70% de su desarrollo son luchas cuerpo a cuerpo, pero hay algo más.

En este caso se trata del sigilo y el modo como Warthog ha logrado que así fuera, tiene mucho mérito. Para crear estas situaciones donde la sutilidad y los movimientos gráciles son más importantes que los mamporros, se han centrado en el sentido lobuno de Logan. Dándole a L1, nuestro personaje empezará a ver la realidad con otros ojos, empezará a distinguir los olores, captar láseres ocultos a la visión humana y a percibir la presencia humana en la oscuridad, guiándose por el calor que desprenden los cuerpos. Esta capacidad le permitirá acercarse con sigilo por la espalda de los enemigos, sortear minas antipersona, detectar cámaras ocultas o encontrar el camino de salida en lugares muy oscuros. El efecto visual creado para estos momentos de sensibilidad lobuna es excelente, dotando al ambiente de una atmósfera densa y muy pesada. En general, el apartado gráfico es excelente, con personajes muy grandes que se mueven con comodidad a través de espacios bastante variados. Pero si algo destaca en este apartado es la imagen y los movimientos de Lobezno, capaz de realizar unos cincuenta ataques distintos, según la situación del adversario o de las preferencias del jugador. Este es el Lobezno que todos esperábamos.

Por si fuera poco, el juego es bastante largo, ya que consta de 6 actos, que se reparten en un total de 26 escenas. Como ves, hay juego para rato.

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Sólidos, grandes y se mueven muy bien

JUGABILIDAD 8
Es manejable y Lobezno pega fuerte

ADICTIVIDAD 8
Una buena combinación de acción con sigilo

CONCLUSIÓN

Un juego que ha ido un poco más lejos en cuanto a acción se refiere y que hace justicia a un súperheroe de garras tomar.



CARACTERÍSTICAS • 26 fases • 50 movimientos de Logan • Estupendo sentido lobuno • Muchos enemigos clásicos

INTERCOMUNICADOR OFICIAL PARA PS2 DE SOCOM: U.S. NAVY

Producto: Intercomunicador oficial para PS2 de *SOCOM: U.S. Navy Seals!* **Fabricante:** Logitech
Distribuidor: Sony **Precio:** De regalo con *SOCOM: U.S. Navy Seals*, con un precio total de 60 €

Siempre te ha dado por hablarle a los personajes que veías en tu tele cuando te enfadabas, asustabas, enervabas, sorprendías... Pero hasta ahora, no te habían contestado, ¿verdad?

Lo reconocemos, ya le habíamos echado el guante al homólogo de X-box, nos mataba la curiosidad. Hace un par de meses, Microsoft presentó en Madrid su entorno de conexión X-box Live, con intercomunicador y todo, y nos echamos unas partiditas a *Moto GP* poniendo verdes a nuestros adversarios por intercomunicador en tiempo real. Toda una experiencia. Pero ahora, aquello que nos pareció tan «fururista» en su momento, se nos antoja una anécdota casi infantil comparada con la experiencia de jugar a *SOCOM: U.S. Navy Seals.* Una cosa es poder hablar con los demás jugadores vía Internet, y otra muy distinta es poder hablar... con el propio juego.

No es de extrañar que este cacharro se regale precisamente con *Navy Seals*, ya que este juego mejora considerablemente con el uso del intercomunicador independientemente de si juegas conectado a Internet con otros jugadores o no. El reconocimiento de voz de que está dotado el programa, te permite hablar con tus hombres virtuales, que te obedecen sin rechistar o te informan de la situación como si realmente se tratara de otras personas. Vamos, que es un periférico indispensable para disfrutar en condiciones de *Navy Seals*, pero para ello no necesitarás conectarte a la red de redes necesariamente (a diferencia de *Twisted Metal Online*, el otro juego con el que Sony está experimentando la conexión de la consola, que sólo funciona vía Internet).

No usa pilas —se alimenta directamente de la consola—, ni tiene volumen, ni nada parecido. Es simplemente un auricular para la oreja derecha acompañado de un micrófono direccional, al más puro estilo teleoperadora. Se conecta a uno de los puertos USB de la consola, justo debajo de los puertos para los DualShock2, y «complementa» el sonido de *Navy Seals*. Mientras por la tele oyes la música, los efectos de sonido, los menús y el juego propiamente dicho (como con cualquier otro juego), el intercomunicador hace las veces de «radio» o de «Codec». Dicho de otro modo: lo que te dicen el equipo logístico desde la base o tus compañeros en la zona de combate por radio, *sólo se oye por el intercomunicador,* no por la tele. Pero por el auricular no oyes nada de lo que emiten los altavoces de la televisión: ni música, ni nada. Sólo mensajes de voz (de los personajes del juego si juegas solo, o de tus compañeros humanos si estás conectado a Internet echando una partida multijugador). Algo así como... si hablaras por el móvil con los demás jugadores mientras estás friendo *charlies* con tu PS2, o como si pudieras llamar a tus personajes directamente. Increíble.

Además, el reconocimiento de voz de *Navy Seals* funciona a las mil maravillas (en perfecto castellano). No hace falta que vocalices demasiado o que hables en voz muy alta, el juego te entiende perfectamente cuando hablas con total naturalidad. Incluso puedes imitar voces si quieres, o hacer trampas... Este mes nos lo hemos pasado de miedo en la redacción gastando bromas a nuestros amiguetes virtuales. Puedes decirles los mensajes opcionales cambiando algunas letras o sílabas, y los entienden igual en casi todos los casos. Si en lugar de decir *«Equipo, atacar a puntos de mira»*, les sueltas algo como *«Edipo, atajar a juntos de gira»*, les da igual. Tus muchachos saben que lo que querías decir era lo primero... Divertidísimo.

Ahora sólo nos queda por ver cómo funciona este Intercomunicador a la larga, vía Internet, y su durabilidad. Pero teniendo en cuenta que es un periférico de Logitech, es prácticamente seguro que funcionará a las mil maravillas durante mucho tiempo. No abundan los fabricantes de hardware que hagan cacharros tan perfectos como estos chicos, Sony ha elegido bien.

VEREDICTO

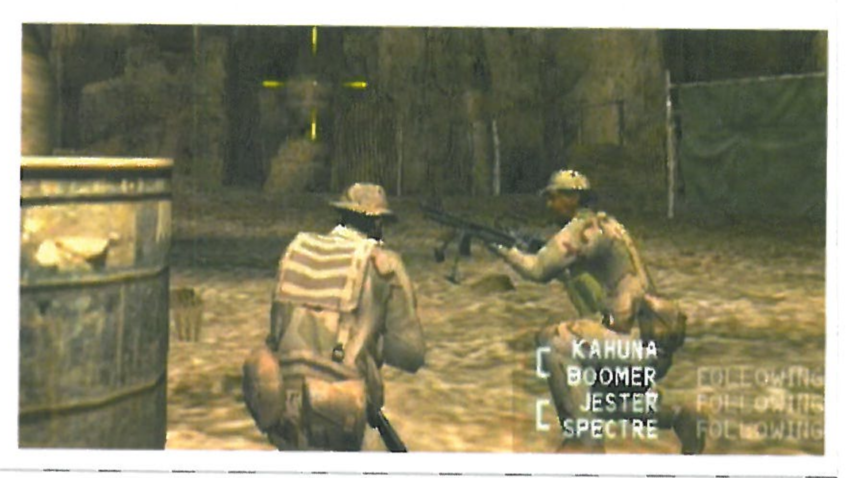
PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

Lanzar este Intercomunicador en un pack con Navy Seals nos parece todo un acierto por parte de Sony. Nadie debe perderse ese juego, pero es que probarlo sin Intercomunicador sería un desperdicio...

10





EXPRESA TUS EMOCIONES

PROHIBIDO FIJAR CARTELES

Sabes lo que son: el TERROR, la alegria, la duda
Ya es hora de que lo sueltes
www.play2urban.com
Amen

Participa en el primer concurso Urban Art



www.play2urban.com



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Qué estará mirando tan atento Javier Lourido? ¿Busca la inspiración para contestaros o suplica al cielo por una dosis extra de paciencia?

IL CAVALLINO INCONTROLABILE2

¡Hola, amigos de *PSMag*! Soy Jorge Julián González, de Buenos Aires, Argentina, y les escribo con respecto al informe de la revista número 70 (octubre de 2002) sobre el juego *F355 Challenge*, que acaba de llegar aquí.
Yo tengo una Dreamcast y estoy en desacuerdo con lo que dice el informe, porque he ganado muchas carreras en todos los modos de juego. Tengo todos los circuitos ganados y guardados en mi tarjeta de memoria, y al leer su informe sobre el juego me sentí muy reconfortado por ser fan de Ferrari y de *Schumi*.
Soy amante de todo lo que tenga que ver con los autos, y me encantan todos los juegos de autos que sean reales. Admito que me ha llevado tiempo terminarlo, pero lo he logrado. Me gustaría desafiarlos y demostrarles que es verdad, sólo díganme cuándo y les enseño. No soy piloto ni nada parecido. ¡Ah!, también salí campeón en el modo de simulación muy difícil del *F1 Racing*.
Espero que me contesten rápido, muchas gracias y un abrazo.
Jorge Julián González
Internet

Te contestamos lo más rápido que podemos, otra cosa es que la revista llegue allá antes de que acabe el año... ¿No estarás siendo un poco demasiado imparcial en tus apreciaciones? A nosotros también nos encanta el juego, por eso le dimos un 9/10, y los aspectos negativos que comentábamos en el análisis (un solo coche para escoger, dos vistas distintas, pocos circuitos, dificultad endiablada) no eran más que referencias a lo que la gente «normal» opina de él: «Fue criticado por...», «No tuvo tanto éxito como...», «Se le echó en cara que...», etc. Entiende que, como revista dirigida a un público general, debemos procurar ser objetivos y resaltar tanto lo bueno como lo malo de cada título (aunque en el fondo y particularmente nos importe tres pitos que un juego como éste tenga un único modelo de coche).
***F355 Challenge* es un juego duro, muy duro, lo suficiente para que un jugador experto en coches y fan de Ferrari admita que le ha llevado tiempo terminarlo (que sí, que nos lo creemos, no hace falta que nos lo demuestres). Difícil de dominar con ayudas a la conducción y prácticamente imposible sin ellas, lo que no impide que sea un gran juego dedicado a casos especiales como el tuyo y el nuestro. Bueno... como el tuyo y el de algunos de nosotros, porque los no *freakies* de las cuatro ruedas se siguen quedando, de lejos, con la sencillez del control de *GT3*.**
¿Has visto alguna vez a los nipones jugar en modo ultra difícil a *Beatmanía* en las recreativas? Que lo acaben sin despeinarse no quiere decir que esté al alcance de muchas personas...

SUGERENCIAS, DUDAS, CUESTIONES VARIAS

¡Hola! Me llamo Raquel y tengo 16 años. Os sigo desde el número 32, y seguiré comprando vuestra revista porque es la más completa, ya que sigue analizando juegos de las dos Plays. Quería haceros una sugerencia: ¿Por qué los redactores no escriben su nombre en los análisis de los juegos? Así se darían a conocer, ¿no?
Bueno, ahora mis preguntas:
1. En el nº 60 de *PSMag* servidora mandó un cómic que salió publicado, pero no me habéis enviado ningún «premio». Ni siquiera una camiseta, ¿por qué? ¿Me la vais a enviar ahora? Porfiii...
2. Tengo el tesoro *FFVII* y estoy al final de todo. En una guía rápida me pone que hay una materia que daña 70.000 puntos llamada «Caballeros de la Mesa Redonda», ¿me podéis decir dónde *puñetas* está? Si por alguna razón no la pudiera coger a estas alturas del juego, ¿hay alguna estrategia para acabar con la última mutación de Sephirot (la de patas de caballo con alas)? Estoy desesperada, me he tirado cuatro horas y hasta he vuelto a empezar... ¡Ayuda!
3. A mi hermano le regalaron un mando analógico que va con TODOS los juegos. Hasta con mis *FFVII*, *RE* y *DB: Ultimate Battle 22*. ¿Cómo es posible? ¿Tiene alguna explicación? Lo mejor es que el joystick derecho sirve para los botones y el izquierdo para la cruceta.
4. Me enganché a *Theme Hospital* en la demo que pusisteis, pero ¿vale la pena comprárselo?
5. Javier, en la foto sales monísimo, ¿de verdad eres tú?
6. ¿Van a sacar algún *Resident Evil* más para PS2? Es que el *Code: Veronica* y el segundo *Survivor* fueron poca cosa... La verdad es que si sacaran el primer *RE* (el de la Gamecube) para PS2 nos harían un favor a los seguidores de la saga, ¿no?
7. Por favor, dadme el truco para el *Dragon Ball Final Bout* que pone los personajes en *fire frames*. Es que se me ha perdido y...
En fin, muchísimas gracias si publicáis mi carta y seguid así de simpáticos. En especial muchos besos a **<*censurado, que somos muy pudorosos*>**. ¡Hasta otra!
Raquel Barros Yubero
Mislata (Valencia)

¡Hola! Lo de firmar los artículos lo hemos considerado alguna que otra vez, pero no acabamos de verle la utilidad. Mientras en el sector no aparezca la figura del redactor estrella (con cláusula de rescisión, ficha millonaria y tal) seguiremos haciéndolo como hasta ahora; y parece que la cosa va para largo...
1. Vaya, pensábamos que vuestras aportaciones a la revista eran tan altruistas como el gesto de no firmar los análisis. Hmm... bueno, veremos qué se puede hacer, a ver si encontramos algo para mandarte.
2. Ja, ja, ¿no se pasará de rápida esa guía? La materia está en una isla oculta al noreste del mapa, la Isla Circular, pero sólo podrás acceder a ella si montas un chocobo dorado. Esteee, a lo mejor sería conveniente aclarar que esta última frase NO está sujeta a interpretaciones...
3. ¿Lo mejor es que qué? ¿No os armáis un lío con eso? En fin, la cosa tampoco tiene tanto misterio: lo que hace (o debería hacer) un joystick analógico no es más que ampliar a un rango conti-



nuo el abanico de posibles señales de salida que el mando envía a la consola cada vez que mueves el stick; para que funcione en digital (sólo 4 posibilidades, 8 si cuentas las diagonales) lo único que tiene que hacer es buscar la salida discreta que más se aproxime a la señal analógica original, algo no muy complicado si tenemos en cuenta que los pads denominados «analógicos» no son en realidad más que pads digitales capaces de discriminar entre más señales de salida que las 8 habituales. El truco del almendruco.
4. ¡Tú misma! ¿No dices que te enganchó? A qué esperas, entonces...
5. Ostras, no, no soy yo. Pero puede que lo fuera (en algún momento de mi vida... no sé, no consigo recordarlo). Hala, ya está, quitamos la foto y a molar.
6. ¿*Code: Veronica* poca cosa? Vaya... Hombre, no es que le fuéramos a hacer ascos al remake del primer *Resident*, pero casi mejor vamos preparando las palomitas y el módem para el año que viene poner las pezuñas con todas las de la ley sobre el novísimo (o eso esperamos) *Resident Evil Online*. Lo de abrir puertas a empujones promete lo suyo...
7. Ya, otra guía rápida, claro. Bueeeno, está bien: para jugar en modo *wire frame* (no *fire frame*, ni *fire flame*) sólo tienes que pulsar Select antes de escoger personaje y mantenerlo pulsado hasta que empiece el combate. Besitos de parte de la persona aludida para ti también.

PD: Que si los juegos son como el amor, que si el amor es como los juegos, que si mandáis o dejáis de mandar flores, que si besitos por aquí, que si besitos por allá... Bah, qué asco, por Dios, me largo. Acabareis haciéndome vomitar...

REPITIENDO, QUE ES GERUNDIO, QUE ES GERUNDIO

¡Hola majos! Esta es la 2ª vez que os escribo, con la esperanza de que me podáis echar un cable (o dos). Soy una «chica» de 33 años que... ***<luego explicamos porqué nos saltamos esto>***
...
3. Por último, compré *Syphon Filter 3* y me encantó. Lo pasé de cabo a rabo, así que compré también el 1, pero estoy desesperada. Estoy atascada en las catacumbas, porque tengo que seguir a una persona del laboratorio sin que me vea hasta que me abra la puerta de la celda, y aunque lo he probado de 50 maneras distintas el científico siempre se detiene en la puerta y no hay forma de



EL OCTAVO ARTE

Es una tarde como otra cualquiera, has terminado tus obligaciones laborales y te diriges a casa pensando en echar unas partiditas en tu PlayStation. La enciendes con un juego de carreras y, mientras carga, preparas algo de picar. Una vez hecho todo te dispones a empezar una carrera. 3... 2... 1... Empieza la carrera, corres todo lo que puedes, te sitúas en las primeras posiciones, estás quinto y vas a una velocidad de vértigo, te conoces bien el circuito y eso te da confianza para apurar más en las curvas.
En un par de vueltas te pones en segunda posición, la cosa se pone muy emocionante. Sólo quedan dos vueltas y estás muy cerca del líder, vuelves a apurar en una curva, pero esta vez pierdes el control del coche y éste empieza a derrapar y girar de un lado a otro. Un mal bache y la cosa se pone aún peor, porque empiezas a dar vueltas de campana. Al final el coche está destrozado y echando humo, tú estás fuera de carrera y si hubiera sido real habrías salido muy mal parado...
Es aquí donde está la cuestión: que sabes que se trata de un juego, pero al mismo tiempo te hace consciente de lo que podría pasar si hicieras algo parecido con tu utilitario. Al volante de un coche real eres un poco más consciente de las consecuencias de conducir temerariamente, lo que te hace coger respeto a ciertas velocidades y maniobras. De acuerdo, sólo era un juego, pero simulaba muy fielmente lo que pasa a 200 km/h. También es evidente que alguien acostumbrado a juegos en los que hay que reaccionar rápida y constantemente tiene una mayor velocidad de reacción ante situaciones de riesgo que alguien que no lo esté.
Con esto pretendo dar un par de datos positivos sobre los videojuegos, en estos tiempos de crítica destructiva hacia este constructivo entretenimiento. Los tiempos van cambiando, pero aún quedan personas que ven a los *jugones* como psicópatas, jóvenes inmaduros o personas con problemas de comunicación. Y lo malo es que algunas de estas personas están al frente de ciertos medios de comunicación...
Para finalizar, sólo quería mencionar los preciosos escenarios de *Onimusha 2* y *Jak & Daxter*, el misterio de cualquier *Resident Evil* y *Silent Hill*, el argumento de *Metal Gear*, *Syphon Filter* y *Final Fantasy*, la acción de *Devil May Cry* y *ESDLA: Las Dos Torres*, el realismo de *The Getaway* y *GT3*, el sentimiento de *ICO*, la estrategia de *Prisoner Of War* y *Commandos 2*, la simpatía de *Crash* y *Parappa* y tantas otras cualidades de muchos juegos más para afirmar con total seguridad que, ya que el cine es el séptimo, nos encontramos ante El Octavo Arte. Un saludo a todos y seguid disfrutando con el arte.

Guzmán Mugarza
Internet

¡Bravo! ¡Bravo! ¡Bravíssssimo! No podríamos estar más de acuerdo contigo, como seguro lo están el resto de los lectores (y como seguro se dan cuenta de que si es la cuarta o quinta vez que sales publicado no es precisamente por enchufe). A este paso vamos a tener que crear una especie de subsección para recoger tus palabras todos los meses...
Sólo un par de detalles: es muy posible que las críticas destructivas de quienes están al frente de esos *ciertos* medios de comunicación sean en realidad más producto de la ignorancia y la falta de información (vaya contrasentido) que de la mala leche, lo que naturalmente no les exime de culpa y lo único que denota es una falta de profesionalidad vergonzosa. Aún así hay que reconocer que últimamente las cosas están mejorando, y algunos *otros* medios de comunicación (mención especial para ciertos informativos minoritarios nocturnos y segundones...) están comenzando a dar a los videojuegos el trato que merecen como Octavo Arte que son. Dales tiempo y algún día podrás ver en la tele programas especiales dedicados a ferias como el E3 o el ECTS.
Por otra parte, es cierto que observar las consecuencias de un accidente a 200 km/h en la pantalla puede hacer recapacitar a más de uno... como también la euforia producida por la sensación de velocidad engañar a más de otro. La virtud y el vicio no están en la pantalla, sino en la interpretación que cada cual hace de lo que ve en ella. Y eso ya no es problema de los videojuegos en sí, sino de cualidades morales y educativas que lógicamente se escapan a nuestro humilde entendimiento... En fin, no queremos enrollarnos, que luego el resto de los lectores se quejan de que nunca salen publicados. Vuelve a escribirnos pronto, anda, que nos gustan mucho tus cartas.

que la abra.Espero que me podáis ayudar y así poder dormir tranquila, por fin. Muchas gracias y felicidades por la revista.

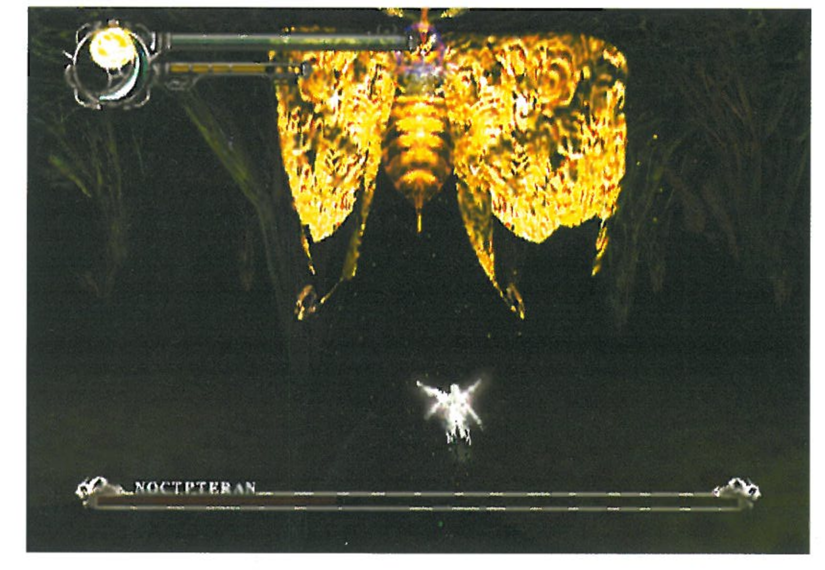
F. Martínez
Girona

¿Otra vez tú? ¿Qué pasa, os habéis puesto de acuerdo para repetir todos este mes? Vale, vale, es broma; somos lo bastante inteligentes como para deducir que, si repetiste las 2 primeras preguntas de tu anterior carta, es porque no habías leído todavía las respuestas al escribir ésta. Hmm... Lo que nos lleva a la siguiente pregunta, claro: ¿Por qué escribir dos veces sin esperar a leer antes el Feedback del mes siguiente? Porque habrás comprado la revista, ¿no? ¿Recibiremos el próximo mes una tercera carta preguntando de nuevo por lo del *Syphon Filter*?
3. El atasco que nos comentas es un *pequeño* error del juego (a nosotros también nos tuvo locos en su día). Fíjate en que Phagan, el científico, se mantiene siempre a una distancia prudencial de Logan, sin llegar a alejarse demasiado en ningún momento. Hacia el principio del nivel charla un rato con unos guardias y *parece* que sigue adelante, pero aunque no lo veas sigue allí, *esperando* por Logan. Si tratas de despachar a los guardias desde lejos lo verá y empezará a correr, pero el muy puñetero no dará la señal de alarma (como sería lo lógico) y tampoco abrirá la dichosa puerta. Solución: acércate más a los guardias antes de darles pasaporte y asegúrate de que el tío cabrXX no echa a correr...

PREGUNTAS Y ASPIRANTES A RESPUESTAS

Saludos, *playmagníacos*. Tengo 14 años, una PSone y unas cuantas dudas:
1. ¿Cuándo saldrá *Black & White*?
2. Tengo el *PES 2* para PSone, y he visto que en la selección de equipos para los partidos amistosos, abajo, vienen 9 espacios con una interrogación y otros 2 con una M. ¿Qué equipos son y cómo puedo conseguirlos?
3. ¿Para cuándo otra rebaja de PS2?
4. ¿Va a salir una segunda parte de la película de *Resident Evil*? La primera estaba de p... madre.
5. ¿Tenéis algún truco de *Tekken 3* para conseguir al Dr. Boskonovitch sin tener que pasarse cuatro veces el Tekken Force?
6. ¿Qué próximos lanzamientos para PSone van a merecer la pena?
Me despido, publicad mi carta, por favor, y seguid así.
Anónimo
Sin remite

1. Buena pregunta que, lamentablemente, se va a quedar sin una buena respuesta. En cuanto sepamos algo seréis los segundos en saberlo.
2. Los de la interrogación son equipos clásicos que puedes conseguir ganando copas con sus equivalentes actuales (Alemania, Brasil, Inglaterra... no lo intentes con España, que no somos lo bastante «clásicos»). Los de la M, equipos que hayas creado en la liga Master y que puedes cargar de la memory card para jugar amistosos.
3. Para seguir jugando, vuelve al punto número 1.
4. Así es, están con ella. «Resident Evil: Némesis» tendrá el mismo director (Paul Anderson) y la misma protagonista (Milla Jovovich) de la primera parte, se estrenará a finales de año y estará basada en... bueno, seguro que te haces una idea por el título.
5. Puedes conseguir a TODOS los personajes del juego sin trucos, simplemente jugando contra otro oponente humano en el modo Versus. Lleva su tiempo, pero es bastante más divertido que fracasar una y otra vez en el Tekken Force.
6. Te remitimos al punto número 3...





EXQUISIONISMO O-MODERNO

¡Hola *playmaníacos*! (Os he robado la frase, ¿eeeh? Bueno, eso no importa). ¡Vuestra revista es *exquisa*, tíos! ¿Hasta qué número llegaréis? ¡Estoy tan nervioso que no sé si continuar la carta! ¡Vale, ya la continúo!
1. ¿Me podríais decir, por favor (hay que ser amable), cómo se consiguen todos los cromos de brujas y magos famosos en *Harry Potter y la Pi, Pi, Piedra Fi, Fi, Filosofal*? Es que en la película hay mucha *filozofía*... (Era una broma lo de la filosofía, lo de los cromos no). Es que tengo arte *andalús*.
2. Tengo una PSone y estoy *kunfundido* entre si comprarme el juego de Goku, *Yu-Gi-Oh!* (¡un juego que no acaba en -món!) o quizás *Crash Bandication*. ¿Me podríais aconsejar, por favor?
3. ¡Ah, que se me olvidaba! ¡Tenéis más arte con los comics que Pablo Picasso pintando! ¡Sois tope *exquisos*! (Anda, ya tenéis una nueva palabra en vuestro vocabulario).

PD: La próxima vez que os escriba, si me publicáis esta vez, os diré... ¡Os quedáis con las ganas! Si lo queréis saber insisto, por favor publicadme. Bueno, me tengo que despedir, espero que me publiquéis. En este instante estaréis pensando «*Y dale que te pego con el publicadme*», bueno, ya me tengo que despedir, ¡me voy al buzón! Escucha cómo suena: *JJJ*, *CCC*, *III*, la verdad es que no creo que no os enteraréis muy bien. ¿A que soy *pesao*? *Po* más *pesao* seré como no... ***<Etc, etc, etc.>***

Rubén Morris Sánchez
Mairena del Aljarafe (Sevilla)

Pero... pero... ¡Criatura! ¿Tú has leído bien tu carta? ¿Eras consciente de tus actos antes de echarla en el buzón? Es una pena que no podamos reproducir aunque sea un pedacito de la hoja de papel original, porque muchos de nuestros lectores nos lo iban a agradecer eternamente. ¿De dónde sacas tanto... *arte*? ¿Y esos bolígrafos azules, rojos y DORADOS? Tendrías que ver cómo quedaba tu carta en Word antes de convertirla en algo «legible», con 4 de cada 4 palabras subrayadas a todo color... ¡te hubiera encantado!
1. ¿Todos? Estarás de broma... Ja, ja, qué arte, chico, nos has pillado. Por un momento llegamos a pensar que hablabas en serio... Mira los trucos que publicamos en el número 64, a ver si te sirven de algo.
2. *Crash* es una compra segura, pero *Yu-Gi-Oh!* tampoco está mal. Si te va eso de las cartas y los *mostros* échale un vistazo, igual le coges el gusto.
3. Gracias, gracias. Viniendo de ti no deja de ser cualquier cosa que no sea un halago...

PD: Y aún quedaba la otra carilla entera, con dibujos y jeroglíficos en vertical por el margen (parece que uno de ellos pone algo así como «*Exquiso = 1. Que mola, 2. Tope guai, 3. La caña*»). Si tu carta no consigue que nos suban el sueldo, será la última vez que pidamos un aumento...

Otros límites

Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

NOVEDADES EN VÍDEO/DVD

EL VIAJE DE CHIHIRO

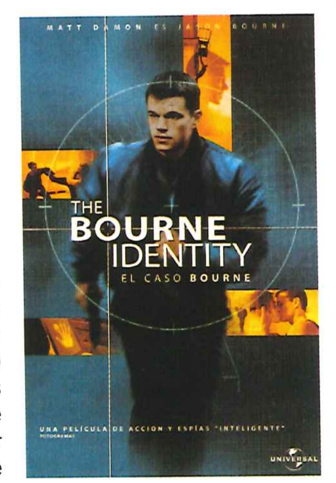
Alquiler y venta en VHS y DVD
Lanzamiento: 3 abril
Director: Hayao Miyazaki
Género: Animación
Precio VHS: 18 € **Precio DVD «edición standard»:** 21 €
Precio DVD «edición especial»: 27 €
Características DVD: Sonido 5.1 Dolby Digital. La edición especial contiene el disco de la versión «standard» y un disco suplementario con extras (bocetos, diseños de personajes, extra sorpresa, extra oculto....)
DeAPlaneta

Ganadora ex aequo del Oso de Oro a la Mejor Película en el Festival de Berlín 2001 y Oscar este año a la Mejor Película de Animación. *El viaje de Chihiro* transporta al espectador a su terreno, un mundo de pura maravilla habitado por dioses antiguos y seres mágicos dominado por la diabólica Yubaba, una arpía hechicera. En él entra sin querer la pequeña Chihiro, que contará con la ayuda del enigmático Haku para sobrevivir en esa misteriosa tierra.
El viaje de Chihiro es una obra maestra.

VEREDICTO: **Monumento a la animación de nuestros días, una película que huele a clásico y que hará soñar a niños y mayores.**

EL CASO BOURNE

Alquiler, disponible en VHS y DVD
Lanzamiento: 14 mayo
Director: Doug Liman
Intérpretes: Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper
Género: Acción
Universal Pictures

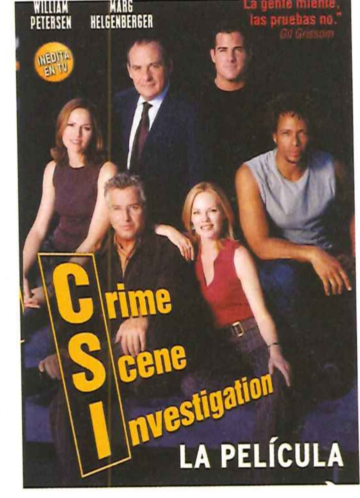


Rescatado por la tripulación de un barco pesquero, Jason Bourne ha perdido la memoria por completo. No lleva nada consigo, sólo dos balas en la espalda y un número de cuenta de un banco suizo. Tiene un talento extraordinario para las artes marciales, los idiomas y es hábil en autodefensa, lo que le sugiere una profesión de alto riesgo. Pronto queda claro que tiene que descubrir su identidad para salvar la vida, por lo que emprende una frenética búsqueda para averiguar quién es y por qué su vida ha tomado un giro tan peligroso.

VEREDICTO: **Buenas y dignas dosis de acción e intriga para la película que mejor ha sabido recoger, rejuvenecer y actualizar el espíritu de la saga de James Bond.**

CSI, LA PELÍCULA

Alquiler, disponible en VHS y DVD
Lanzamiento: 21 mayo
Intérpretes: William Petersen, Marg Helgenberger
Género: Policíaca
DeAPlaneta



Dos reconocidos *gigolós* son víctimas de un doble asesinato. Las pistas halladas en los cuerpos conducen a Gil Grissom y a su equipo al oscuro mundo de Lady Heather, un ama relacionada con el negocio de la prostitución y el sadomasoquismo con la que Grissom mantiene un vínculo muy especial. Mientras, Catherine atraviesa un trágico momento personal ya que su hija casi muere ahogada en un accidente de tráfico en el que su ex marido, Eddie, desaparece y la conductora permanece en el anonimato. Las pistas indican que todo puede ser responsabilidad de la nueva novia de Eddie, la misteriosa conductora del coche...
VEREDICTO: **Como cualquier capítulo de la exitosa serie de televisión que emite Tele 5 pero mucho más largo. Entretenida.**

EL JARDÍN DE LA ALEGRÍA

Alquiler en VHS y DVD. A la venta sólo en DVD
Lanzamiento: 15 abril
Director: Nigel Cole
Intérpretes: Brenda Blethyn, Craig Ferguson
Género: Comedia
Precio DVD: 24 €
Características DVD: Español 5.1, inglés Surround. Subtítulos en español. **Extras:** Entrevistas, ficha técnica, Cómo se hizo, críticas de cine, opciones

Agobiada por el fallecimiento prematuro de su marido y un montón de deudas, Grace decide rentabilizar su destreza en la jardinería. Los grandes males requieren grandes remedios, así que, con la ayuda de su jardinero, Grace sustituye sus admiradas orquídeas por plantas de marihuana. Sin embargo, la marihuana no es una moneda que se pueda ingresar en el banco, así que las presiones sobre su flamante negocio empiezan a aumentar cuando los mañosos, los acreedores y la policía comienza a seguirle los pasos.

VEREDICTO: **Comedia de tipo social en la cuerda de las también inglesas *Full Monty* o *Tocando el viento*. Divertida y agradable de ver.**

CINE



EL NÚCLEO

Estreno: 28 marzo 2003
Intérpretes: Aaron Eckhart,, Hilary Swank, Delroy Lindo, Stanley Tucci
Director: Jon Amiel
Distribuidora: UIP

El cine de catástrofes ha sido tradicionalmente uno de los géneros más rentables de la industria hollywoodiense. Desde la *La aventura del Poseidón* (1972) y *El coloso en llamas* (1974), la meca del cine ha encontrado en la lucha de la humanidad (retratada siempre desde el punto de vista de la bienpensante sociedad norteamericana) contra la adversidad, ya sea en forma de pequeños seres venidos del espacio o de meteoritos que amenazan la vida sobre la Tierra, un filón inagotable de historias cuyo objetivo no es tanto demostrar la capacidad del hombre para vencer al desastre como la necesidad de justificar a los ojos del público (mundial, por supuesto) determinadas acciones políticas. Superados los fantasmas del comunismo y los terrores de un posible holocausto nuclear, los estudios resucitaron el género a finales de la década de los 90 con producciones como *Twister* (1996), *Un pueblo llamado Dante´s Peak* (1997) o *Armageddon* (1998), que cambiaron el discurso hacia las bondades de la supertecnología *made in USA*.
Heredera un tanto tardía de las anteriores, *El núcleo* incide en esa idea tomando como punto de partida un argumento totalmente increíble, propio de las antiguas películas de serie B de los años 50. Por razones desconocidas, el núcleo de la Tierra ha dejado de rotar y la vida sobre el planeta comienza a cambiar de forma drástica. Las catástrofes se suceden a diario y para buscar una solución a la crisis el Gobierno de EE.UU. recurre a la ayuda del geofísico Josh Keyes (Aaron Eckhart), quien encabezará un grupo formado por los mejores científicos del mundo para viajar al núcleo de la Tierra. Su objetivo es detonar un dispositivo nuclear que servirá para reactivar el campo electromagnético del planeta, salvando así a la Tierra de una destrucción segura. El viaje, que recuerda casi invariablemente a las odiseas de *Viaje al centro de la Tierra* (1959) o *20.000 leguas de viaje submarino* (1954), ambas basadas en las novelas homónimas de Julio Verne, es la parte más floja del filme de Amiel - artífice, entre otras, de *La trampa* (2000)-, por cuanto acumula todos los tópicos del género: eslóganes patrioteros, sacrificios heroicos, peligro constante y, como no, un poquito de romanticismo entre los *protas*.
Ni siquiera la presencia de actores tan sólidos como Hilary Swank, bastante despistada tras el Oscar de *Boys don´t cry* (1999), o Stanley Tucci, más despistado aún después de ver cómo Sam Mendes cortaba sin pestañear su interpretación de Al Capone en *Camino a la perdición* (2002), pueden con esa sensación de absoluta previsibilidad. Defecto que se agrava todavía más con la justificación implícita de la tecnología nuclear como arma defensiva contra los caprichos de la madre naturaleza. No obstante sería injusto calificar *El núcleo* como una cinta meramente propagandística u oportunista. Es cierto que copia con descaro el tinte épico y preciosista de las andanzas de Bruce Willis en *Armageddon* - véase, por ejemplo, la presentación de los personajes- y que su trama apenas reserva un par de sorpresas, pero Amiel deja el tono grandilocuente de otras cintas como *Deep Impact* (1998) y las pretensiones absurdas para centrarse en las secuencias de acción. Y es ahí donde la película, totalmente libre y desinhibida del ancla moral que impone Hollywood a sus taquillazos, nos regala lo mejor de su repertorio. Entretenimiento puro y duro.

MÚSICA

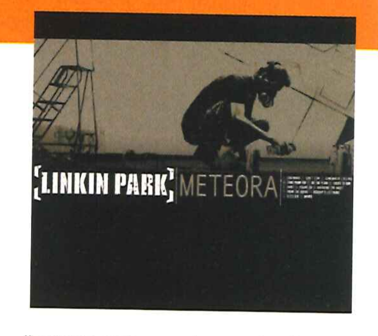


BLUR

«THINK TANK»
Lanzamiento: 6 mayo
Compañía: Food/Parlophone

Si los flojísimos últimos trabajos publicados por bandas como Oasis o Suede confirmaron el estado comatoso de aquella etiqueta llamada «Brit Pop» bajo la cual se englobó a una verdadera oleada de grupos de lo más dispar, mucho nos tememos que Blur acaba de firmar con la publicación de este disco el certificado de defunción de aquel movimiento. Todo se ha confabulado para que la grabación de este trabajo se haya convertido en un tormentoso proceso que, entre otras consecuencias, ha desembocado en la deserción poco amistosa de Graham Coxon, el guitarrista de la banda. Tampoco ha contribuido mucho a la estabilidad de Blur el enorme éxito cosechado por Gorillaz, el grupo paralelo de Damon Albarn. Otros factores, como la publicación de discos en solitario de varios miembros de la banda, junto con el reciente lanzamiento del inevitable grandes éxitos, hacían sospechar que Blur se hallaba más al final del camino que a punto de resurgir de sus propias cenizas.
El lanzamiento previo del profético – dados los tiempos que corren–single *Don't bomb when you're the bomb* (que finalmente no ha sido incluido en el álbum) hacia presagiar un cambio de rumbo radical hacia derroteros electrónicos, muy a tono con el sonido Gorillaz, pero al final la cosa se ha quedado a medio camino. *Think Tank* podría ser definido como un disco de resaca, la de los vertiginosos años de éxito en los que Blur y Oasis jugaban a ser los Rolling y los Beatles de los 90 han dejado en ambas bandas, pero ya nada queda de aquella época dorada en la que Damon Albarn y los hermanos Gallagher competían por hacerse con el título de «bocazas del año» dedicándose mutuamente todo tipo de lindezas mientras, eso sí, se desbancaban una vez tras otra del número uno de las listas británicas con singles a cual más brillante. Oir *Think Tank* es preguntarse adónde fue toda aquella inspiración y las perfectas y efervescentes canciones pop marca de la casa. Lo que queda ahora es un refrito de medios tiempos (*Out of Time*, *Good Song*) y temas pseudo-bailables (*Gene by Gene*, *Brothers andSsisters*) sin gracia, sin brillo, sin una dirección clara y con claro olor a obra póstuma de una banda que lo fue todo y pereció víctima de su propio éxito.

LINKIN PARK



METEORA
Lanzamiento: 24 marzo
Compañía: Warner Music

Abanderados de lo que se ha venido en llamar «nu metal» (algo así como una combinación del «metal» con el «hip hop»), y niños mimados de la MTV, que les ha bañado literalmente en premios –en la gala de los MTV European Awards 2002 celebrada en Barcelona se llevaron entre otros el de mejor grupo–, Linkin Park afrontan la difícil tarea de publicar su segundo disco, ese que a muchos artistas se le atraganta, especialmente cuando vienen de cosechar un inmenso éxito con su primer trabajo, que es exactamente el caso que nos ocupa. *Hybrid Theory*, la ópera prima de Linkin Park ha vendido ya la friolera de más de 15 millones de discos en todo el mundo. Pese a todo, no se han dejado amilanar por el peso de la fama, aunque si han recurrido a la salida más fácil para sentar las bases de su segundo álbum: repetir la fórmula ganadora de su anterior disco. De hecho *Meteora* bien podría llamarse *Hybrid Theory 2*, pues es claramente un trabajo de continuidad que ofrece pocas innovaciones respecto a su predecesor. Y tal vez el único indicio de cambio puede llevar sin embargo a hacer saltar la señal de alarma de sus fans más acérrimos, pues en determinados momentos *Meteora* se acerca peligrosamente a la comercialidad y suaviza claramente el sonido de una banda que pierde gran parte de su pegada en temas como *Breaking the Habit*, *Easier to Run* o el propio single *Somewhere I Belong*, a cambio, eso sí, de resultar más accesibles para el gran público. Sin embargo, y para contrarrestar, Linkin Park sacan a relucir toda la contundencia marca de la casa en canciones como *Don't Stay*, *Lying from You* o *Faint*, en los que la mezcla de guitarras afiladas y toques de *scratch* sobre una demoledora y machacona base de bajo y batería son capaces de tumbar al oyente. «Meteora» es en definitiva un buen disco, pero Linkin Park tendrá que empezar a buscar nuevos caminos en su próximo trabajo si no quiere correr el riego de anquilosarse.

PLAY SOS

△ TRUCOS ○ CONSEJOS ✕ GUÍAS □ SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

Vuestros trucos

EL PLANETA DEL TESORO

Introduce los siguientes códigos en el menu principal

Invencibilidad

L2, □, L1, ○, L2, □, L1, ○

Mosquetes ilimitados

□, L1, R1, ○, L2, R2, ↓

Desbloquear todos los niveles

L2, ←, →, R1, L1, ↑, ↓, R1

Desbloquear cámara aérea

↑, L1, ↓, R1, R2, ↓, L2, ↑

Debug

←, L1, L1, →, R1, R1, ↑, ↓

Ver todas las películas

→, ○, □, □, R1, R2, ←, L2



FINAL FANTASY IX

Juega al mini juego del black jack R2, L1, R2, L2, ↑, ✕, →, ○, ↓, △, L2, R1, R1, L1, □, □

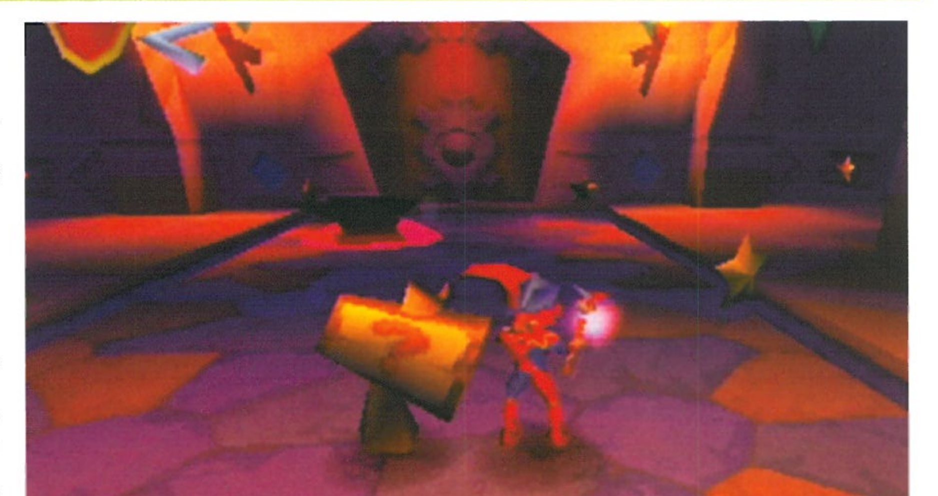
Un sonido confirmará que has introducido el truco de forma correcta. Pulsa START para empezar

JINX

CÓMO... EVITAR QUE TE TOMEN POR UN PAYASO VESTIDO ASÍ

ENEMIGOS

Al principio del juego te darás cuenta de que lanzarte hacia un enemigo y atizarle de lo lindo con tu arma es una buena táctica para deshacerte de ellos. Pero no te funcionará tan bien con los enemigos más duros. Debes aprender a dominar el salto de Jinx con maestría, puesto que además de ser un ataque poderoso, te permite enfrentarte a los malos desde una distancia prudencial.



HECHIZOS

Con una potente combinación de brincos y movimientos de varita, Jinx es capaz de conjurar la magia secreta de sus antepasados y descargar su terrible ira contra los enemigos que se cruzan en su camino. Si la utilizas correctamente, Jinx podrá vencer a sus oponentes sin tener que entrar directamente en combate. Hay tres tipos de hechizos.

PROYECTILES

Estos objetos se lanzan en la dirección a la que Jinx está mirando y pueden provocar daños medianos a un enemigo. Es muy útil para enemigos de gran tamaño, pero también resulta un tanto difícil apuntar y dar en el blanco.

HECHIZOS PROPIOS

Estos hechizos deben lanzarse a un enemigo en concreto. Maldicen al enemigo que lo recibe con una de las diferentes desgracias cómicas de que dispone Jinx, entre las que se incluyen que le alcance un rayo o que le aplaste un yunque gigante. Está garantizado un daño virtual más que notable, así que te recomendamos que guardes estas *armas* para ocasiones especiales.

GRANDES HECHIZOS

Pueden afectar a varios enemigos a la vez y, resultan una solución perfecta cuando Jinx se encuentra metido en algún lío de los gordos. El ataque tornado crea un, por supuesto, tornado que engulle cualquier alma maléfica que esté cerca. Muy útil cuando la sala está infestada de enemigos.

Los hechizos se recogen a lo largo de la aventura y se guardan en el inventario de Jinx. Ten cuidado de no malgastar estos hechizos, puesto que después, cuando más los necesites, no los tendrás... Es muy fastidioso desperdiciar un gran poder contra un enemigo débil y, después, encontrarse a un enemigo más peliagudo y no tener nada contundente con que atizarle

PUZZLES

Piensa de forma lateral. Si ves una parte de una pared que no tiene pinta de pared, entonces seguro que se trata de un botón, de una palanca o de un interruptor que tendrá un efecto directo en el mundo de Jinx. Si te quedas encallado, lo más probable es que te hayas olvidado de darle a algún interruptor que no puede estar muy lejos, así que búscalo y verás cómo se te abre algún camino nuevo. Lo de empujar bloques y mover objetos es un recurso que también verás en muchas ocasiones jugando con *Jinx*. ¿Una puerta cerrada? ¿Un puente que no puedes cruzar? Pues mueve un bloque. ¿No puedes alcanzar un lugar? ¿Hay un bloque demasiado alto? Súbete a un bloque. Muchos de los problemas planteados en *Jinx* no requieren cálculos matemáticos de gran complejidad. Requieren pensamiento rápido e inteligente, simple y efectivo, así que ya lo sabes. Mueve todo lo que veas y tira de cualquier palanca que te encuentres.

LLAVES

Las llaves están repartidas a lo largo y ancho de los niveles y, normalmente, las tiene encima algún que otro enemigo. Si acabas con una araña, por ejemplo, asegúrate de revisar si tiene en su poder alguna llave. Esto te evitará tener que volver sobre tus pasos a por la llave perdida.

YU-GI-OH FORBIDDEN MEMORIES

CÓMO... DISPONER DE CONTRASEÑAS FÁCILMENTE

Ve a la pantalla de contraseñas e introduce los códigos que tienes a continuación. Te costarán cierta cantidad de starchips, pero valen la pena.



CARD	PASSWORD
Dark-eyes Illusionist	38247752
Darkfire Dragon	17881964
Dark-Piercing Light	45895206
Deepsea Shark	28593363
Deepsea Warrior	24128274
De-Spell	19159413
Destroyer Golem	73481154
Dharma Cannon	96967123
Dian Keto the Cure	84257639
Dice Armadilo	69893315
Dig Beak	29948642
Dimensional Knight	37043180
Disk Magician	76446915
Dissolverock	40826495
Dokuroizo the Grim	25882881
Dokurorider	99721536
Dokuroyaibia	30325729
Doll of Demise	91635482
Doma the Angel of Doom	16972957
Doron	00756652
Dorover	24194033
Dragon Capture Jar	50045299
Dragon Human	81057959
Dragon Piper	55763552
Dragon Seeker	28563545
Dragon Statue	09197735
Dragon Treasure	01435851
Dragon Zombie	66672569
Dragoness The Wicked	70681994
Dream Clown	13215230
Drill Bug	88733579
Droll Bird	97973387
Drooling Lizard	16353197
Dryad	84916669
Dunames Dark Witch	12493482
Dungeon Worm	51228280
Eatgaboon	42578427
Eldeen	06367785
Electric Lizard	55875323
Electric Snake	113244
Electro-whip	37820550
Elegant Egotist	90219263
Elf's Light	39897277
Embryonic Beast	64154377
Emperor Of The Lance	11250655
Empress Judge	15237615
Enchanting Mermaid	75376965
Eradicating Aerosol	94716515
Eternal Draught	56606928
Eternal Rest	95051344
Exile Of The Wicked	26725158
Exodia Of Forbidden	33396948
Eyearmor	64511793
Faceless Mage	28546905
Fairy Dragon	20315854
Fairy Of The Fountain	81563416
Fairy's Gift	68401546
Faith Bird	75582395
Fake Trap	03027001
Feral Imp	41392891
Fiend Kraken	77456781
Fiend Reflection #1	68870276
Fiend Reflection #2	02863439
Fiend Sword	22855882
Fiend's Hand	52800428
Fiend's Mirror	31890399
Final Flame	73134081
Fire Eye	88435542
Fire Grass	53293545
Fire Kraken	46534755
Fire Reaper	53581214
Fire-eating Turtle	96981563
Firewing Pegasus	27054370
Fireyarou	71407486
Fissure	66788016
Flame Cerebrus	60862676
Flame Ghost	58528964
Flame Manipulator	34460851
Flame Swordsman	45231177
Flame Viper	02830619
Flash Assailant	96890582
Flower Wolf	95952802
Flying Penguin	5628232
Follow Wind	98252586



Vuestros trucos

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Todas las habilidades
Haz pausa en el juego, mantén pulsado [L1 o R1 y pulsa ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, y ↓

Glifo de fuejo
Mantén pulsado L1 y pulsa ↑, ↑, →, ↑, ←, △, L2, →

Glifo de fuerza
Mantén pulsado L1 y pulsa ↓, ←, △, ↓, ↑

Energía al máximo
Mantén pulsado L1 y pulsa →, ○, ↓, ↑, ↓, ↑

Magia al máximo
Mantén pulsado L1 y pulsa △, →, ↓, →, ↑, △, ←

Pasar a través de las barreras
Mantén pulsado L1 y pulsa ↓, ○, ○, ←, →, △, ↑

Recuperar energía
Mantén pulsado L1 y pulsa ↓, ○, ↑, ←, ↖, ←







Los grandes clásicos de PS one aún están en Daily Price



20.95 € 10.80 € 10.80 €

La cadena Daily Price te ofrece la mayor selección de títulos de PS one del mercado a precios pensados para tu bolsillo. Además, te los recompramos cuando los hayas superado.

RECICLAJE DIGITAL

más diversión por menos dinero

www.daily-price.es

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

CÓMO... SER UN NINJA Y NO MORIR EN EL INTENTO

Desbloquear todos los niveles

En la pantalla de selección de personaje/misión, ilumina una misión nueva. Ahora mantén pulsado [⊡ y pulsa la secuencia →, ←, ↓.. Deja de pulsar ⊡ y mantén pulsado ◎, después dale a ←, →, ↑. Mantén pulsado ◎, mantén pulsado también ⊡ y después pulsa ↑ y ↓

Desbloquear todos los objetos

En la pantalla de selección de artículos introduce la secuencia R2, L1, R2, L2, mantén pulsado SELECT y pulsa →, ←, ◎, ⊡, ↓, ↑, ↑

Aumentar el número de objetos

En la pantalla de selección de artículos mantén L1 y ◎ e introduce la secuencia →, ↓, ←, L1

Desbloquear a Tatsumaru

En la pantalla de selección de personaje/misión, pulsa → o ← para elegir personaje. Mantén pulsado ◎ y ⊡ e introduce →, ↑, ←. Mantén pulsado ◎ y ⊡ y pulsa también ↓, pulsa L1 y L2, suelta ↓ y pulsa SELECT. Deberías escuchar un sonido que te indica que has desbloqueado a Tatsumaru.



Desbloquear despacho

Abre el editor de misiones. Elige editar misión, después crea una nueva misión. Mantén pulsado R2 y pulsa ←, ⊡, ←, ⊡, →, →, ◎ Pulsa ⊗ para escoger el despacho.

EL PLANETA DEL TESORO

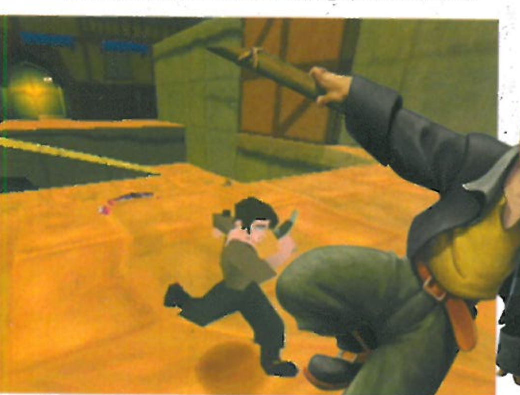
CÓMO... DERROTAR A SILVER EN TRES ASALTOS



Te encontrarás de narices con Silver al otro lado de un foso. Cerca de ti verás tres cristales de colores que concuerdan con los colores de las bolas láser de Silver. Elige un cristal a la vez e intenta dirigir los disparos de Silver hacia el cristal del color correspondiente. Te resultará más fácil si estás de pie frente a la plataforma y dejas que el disparo te siga para saltar en el último momento. Dos o tres golpes harán que se rompa el cristal y Silver se la dará contra el suelo tal y como se merece por ser un tirano sin piedad

Cuando los tres cristales se hayan roto, el suelo que tienes bajo los pies se derrumbará y tan solo quedarán 12 columnas hexagonales en las que aposentarse. Silver ahora te lanzará nueve minas, con lo cual, al final, solo quedarán tres columnas en pie. Cada dos o tres disparos, Silver lanzará una mina. Debes hacerte con ella y devolvérsela para que se entere de lo que vale un peine. Si le das tres veces, está terminado.

La última parte de este combate te mostrará a Jim en un peñasco mientras Silver le dispara sin cesar. El truco está en evitar las piedras y recoger los cristales azules que van cayendo. Es mucho más fácil si te quedas a un lado del peñasco y te tomas tu tiempo. No querrás pifiarla ahora que has llegado tan lejos, ¿verdad? Lánzale los cristales a Silver tres veces y acabarás con él y su amenaza.



Vuestros trucos

MONSTRUOS SA

99 Vidas
Mantén pulsado L1 & R1 y después pulsa ◎, ◎, ◎, △, ◎, ⊗, △
10.000.000 Puntos
Introduce BIGSCORE como nombre de jugador



CRASH TEAM RACING

En el menú principal mantén pulsado L1 & R1 y después introduce lo siguiente:
Penta Penguin
↓, →, △, ↓, ←, △, ↑
Ripper Roo
→, ◎, ◎, ↓, ↑, ↓, →
Papu Papu
←, △, →, ↓, →, ◎, ◎, ↓
Komodo Joe
↓, ◎, ←, ←, △, →, ↓
Pinstripe
←, →, △, ↓, →, ↓
Scrapbook
↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →
Pistas extra
→, →, ←, △, →, ↓, ↓
Máscaras infinitas
←, △, →, ←, ◎, →, ↓, ↓
Bombas infinita
△, →, ↓, →, ↑, △, ←
Ver contador de turbo
△, ↓, ↓, ◎, ↑

EL MAÑANA NUNCA MUERE

Todas las armas
Haz pausa y pulsa SELECT, SELECT, ◎, ◎, L1, L1, R1, R1



TONY HAWK'S 2

Gravedad lunar doble
Haz pausa en el juego y mantén pulsado [L1], después introduce ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ⊡, △, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ⊡, △

KNOCKOUT KINGS 2001

KNOCKOUT KINGS 2001
Introduce estos códigos en el menú de trucos
Boxeador blanco y negro
BAW
Daños dobles
DOUBLEDAMAGE
Boxeador extra
BULLDOG
Invencibilidad
INVINCIBLE
Boxeador *crío*
BABY
Payaso
CLOWN

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

CÓMO... DESBLOQUEAR LOS OBJETOS EXTRA

Hay cuatro retratos especiales repartidos alrededor del castillo de Hogwarts y, detrás de cada uno de ellos puedes hallar un objeto de lo más suculento. Para hacerte con ellos, antes tendrás que hacerte con todas las grageas de Bertie y llevárselas a Fred y a George Weasley en la sala de profesores de Gryffindor. A continuación te contamos lo que puedes conseguir:



Sabor de cera de oreja

Todas las grageas amarillas te proporcionarán la contraseña necesaria para acceder al cuadro del barón en la sala de cuadros de la parte inferior de Hogwarts. Detrás de él encontrarás una Nimbus 2000, que podrás utilizar en los partidos de Quidditch.

Fruta del bosque

Este cuadro está cerca de la cabaña de Hagrid y contiene el cromo del famoso y conocido Albus Dumbledore. ¿Adivinas de qué color es esta fruta del bosque? Pues azul, claro.

Troll Bogey

Las grageas de Troll Bogey son verdes, lo cual es bueno saberlo. Cuando las tengas todas, ve hacia el cuadro que hay cerca de la entrada de las mazmorras. En esta ocasión conseguirás una buena armadura para los partidos de Quidditch.

Polvos picantes

El último cuadro está en la sala de cuadros de la parte superior del castillo y esconde una mejora para tu hechizo Knockback. Las grageas picantes te llevarán hasta él.



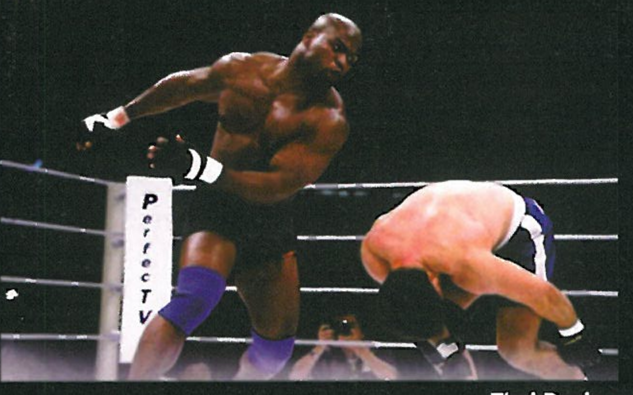
NO ES BOXEO, NO ES WRESTLING, ES...



Todas las Artes Marciales en un solo deporte

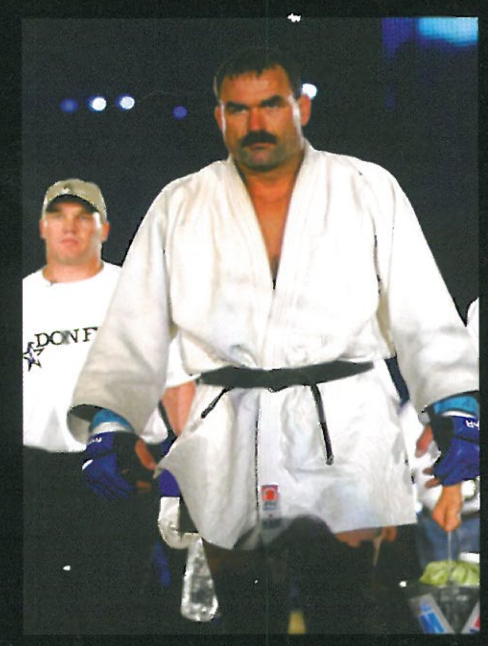


Kick Boxing



Thai Boxing

s KICK BOXING vs JUI JITSUI vs TAE KWON DO vs KARATE vs JUDO vs



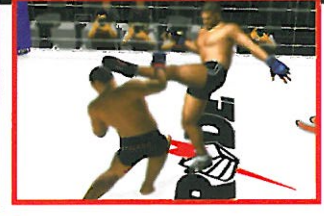
Especialista en todas las disciplinas

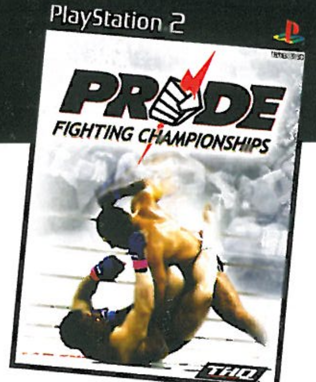


Muay Thai















www.thq.co.uk/pride





KONA USA – Nivel 4

Presentamos el parque de patinaje más alucinante del mundo mundial: el de Milton Clavenes, Ohio





☐ **¡SUPERADO!**

1 **S-K-A-T-E**
Echa un vistazo al mapa. Cuando encuentres las letras, sin problemas.

☐ **¡SUPERADO!**

2 **Serpenteando**
Spine transfer con [R2] entre la cabeza de la serpiente y el estanque mientras haces un cannonball con (→ + ◎).



☐ **¡SUPERADO!**

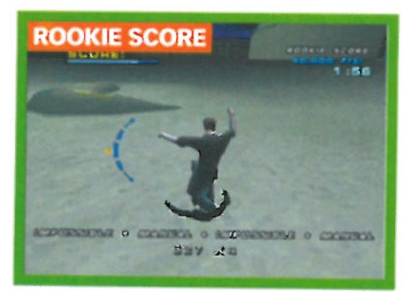
3 **Varial en el estanque**
Haz un Varial (↙ + ◎ or ↘ + ◎) desde el Half-Pipe (allí encontrarás el icono) hasta el estanque que hay al lado.



Se complica
En Kona es donde el asunto empieza a ponerse serio. Necesitarás dominar todos y cada uno de los movimientos.

☐ **¡SUPERADO!**


4 **Tombstone**
Márcate un lip trick en el gran bloque vertical que hay al final del estanque.



☐ **¡SUPERADO!**

5 **Puntuación novato**
¿Ves dónde está la tabla nueva en el mapa? Pues justo a la izquierda de la misma es donde empieza tu recorrido hacia los 55.000 puntos.

☐ **¡SUPERADO!**


6 **Altura vertical**
Haz cualquier pirueta y alcanza los 30 pies en la rampa vertical... aterrizando bien,



☐ **¡SUPERADO!**

7 **ALTURA VERTICAL 2**
Pirueta a 60 pies. Esta vez necesitarás ganar empuje a base de subir y bajar por la rampa. Una barra especial te ayudará a alcanzar la altura requerida.



☐ **¡SUPERADO!**

8 **Combo de alta puntuación**
Consigue 80.000 puntos en una sola pirueta. Hay muchos sitios donde encadenar puntos, como las rampas y los raíles

☐ **¡superado!**

C-O-M-B-O
Empieza grindando y enlaza el movimiento con un manual. Memoriza el recorrido hacia tu objetivo, es útil para combos de grandes puntuaciones.

C-O-M-B-O

☐ **¡SUPERADO!**


10 **NOSEY SPINERS**
Haz un transfer por encima del borde ([R2]) mientras realizas un Nosegrab (↑ +



☐ **¡SUPERADO!**

11 **HALF GAP TRIPLE**
Llena la barra de especial y márcate un triple Flip Trick (→ + ◎ + ◎ + ◎) sobre el hueco del Half Pipe. Sigue dándole a◎ mientras estés en el aire para realizar el triple antes de aterrizar.



☐ **¡SUPERADO!**


12 **S-K-A-T-E (difícil)**
Si te fijas en el mapa, verás que esto no es tan difícil. Vete directo por el centro del parque.

☐ **¡SUPERADO!**

13 **C-O-M-B-O (difícil)**
Dirígete a la parte trasera del edificio que hay cerca del primer objetivo. Salta hasta poste con ↑ y ⊠ cuando hagas un Ollie. Después, pasa del Ollie a un manual roll en el tejado y grinda por el borde hasta tener todas las letras.

☐ **¡SUPERADO!**

14 **Puntuación alta**
Consigue 100.000 puntos.

☐ **¡SUPERADO!**

15 **Puntuación profesional**
Consigue 180.000 puntos. Con las horas que debes llevar jugando será pan comido..

PRO COMBO SCORE

☐ **¡SUPERADO!**

16 **Combo de puntuación profesional**
Hazte con 180.000 puntos en una sola pirueta. Eso es ser un buen *skater*.

☐ **¡SUPERADO!**

17 **Puntuación extrema**
Suma 250.000 puntos. Difícil, sí, pero sabemos que tú puedes.

SICK COMBO SCORE

☐ **¡SUPERADO!**

18 **Combo de puntuación mareante**
250.000 puntos. Mantén tus piruetas lo más variadas posibles mientras te dedicas al combo.

☐ **¡SUPERADO!**

19 **H-O-R-S-E**
Más desafíos «comboequinos». ¡A por él!

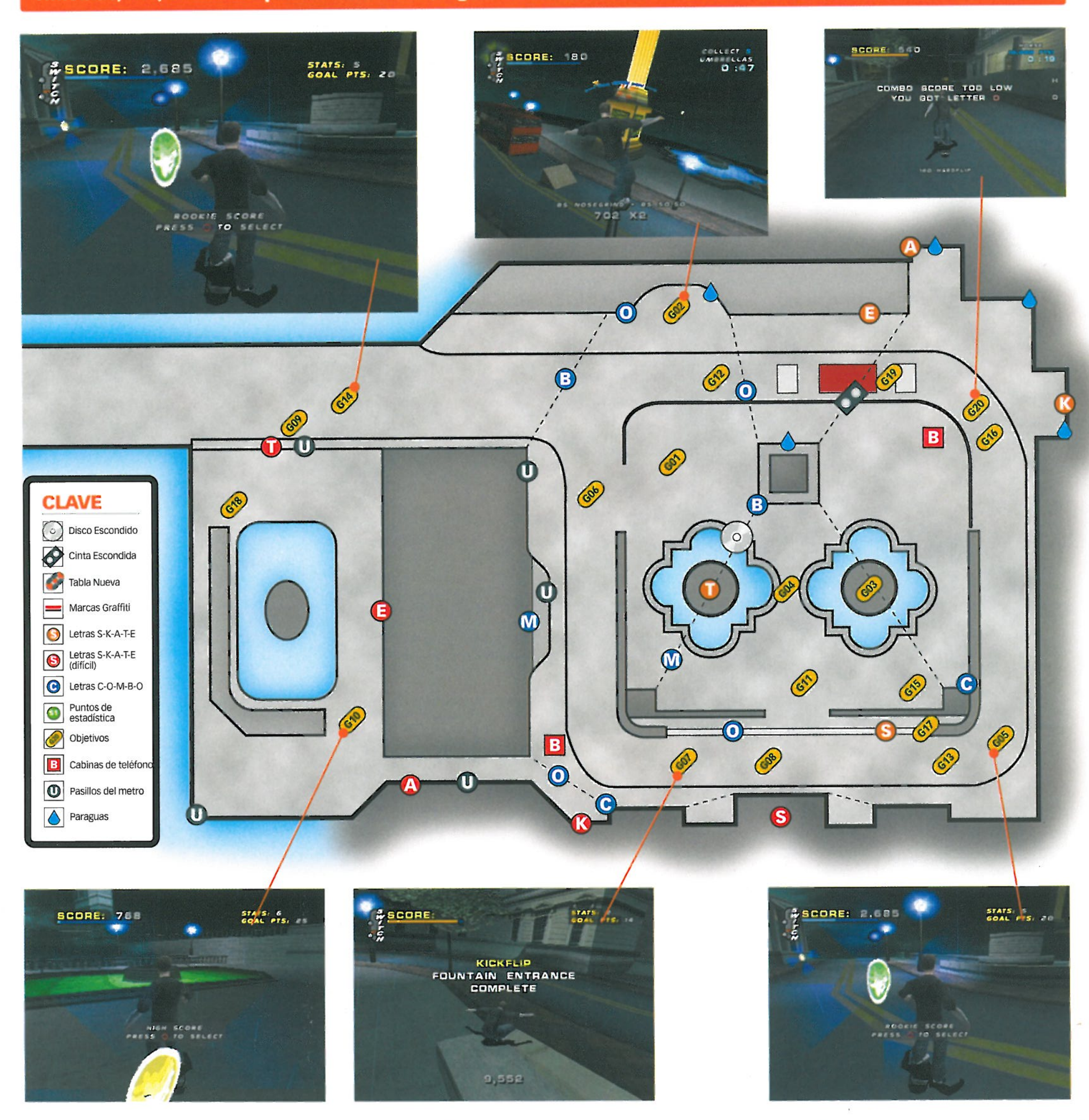
☐ **¡SUPERADO!**

20 **Competición**
250.000 puntos en cada carrerita te garantizan la medalla de oro.



LONDRES– Nivel 5

Tinieblas, frío, un metro que no funciona... ¿Inglaterra va bien?







☐ ¡SUPERADO!

1 **El metro**
Localiza los pasos de viaje. Para llegar a los más altos, *grinda* sobre los cables que hay entre edificios.



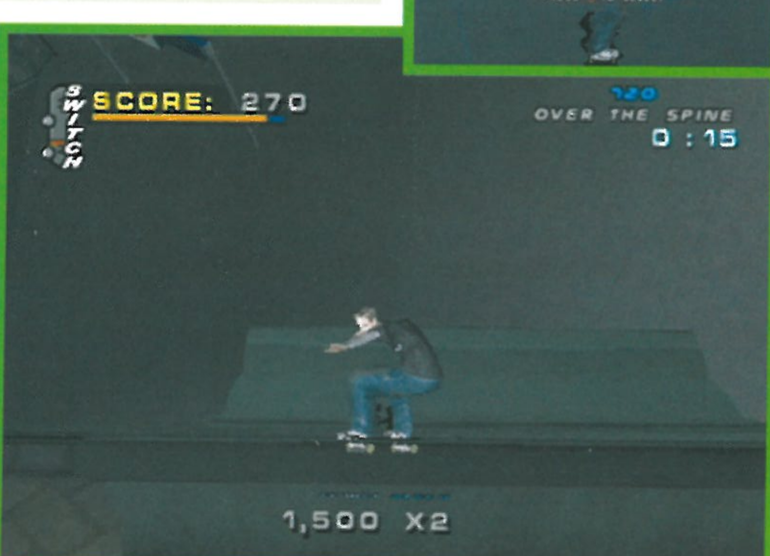
☐ ¡SUPERADO!

2 **No te mojes**
Sube a la cornisa a por el primer paraguas. El siguiente está en la columna. ¿El resto? En lo alto de las rampas.



☐ ¡SUPERADO!

3 **S-K-A-T-E**
Sigue el mapa. Para hacerte con la E, utiliza la rampa para subir al tejado y pulsa [R2] en el punto álgido de tu salto para aterrizar justo encima.



☐ ¡SUPERADO!

4 **Baño en la fuente**
Toma velocidad en la subida para saltar sobre la fuente y propulsarte pulsando → + ◎ cuando estés más o menos sobre el chorro.

☐ ¡SUPERADO!

5 **Puntuación novato**
Consigue 70.000 puntos. ¡Qué fácil! ¿No insinuarás que estás cansado?

☐ ¡SUPERADO!

6 **Combo de puntuación alta**
110.000 puntos. *Grinda* en la plaza y salta sobre los huecos para hacerte con los multiplicadores y sumar un marcador de escándalo.



☐ ¡SUPERADO!

7 **Salto de entrada**
Grinda por la entrada a la plaza y ejecuta un salto con patada (← + ◎) sobre el agujero.

☐ ¡SUPERADO!

8 **C-O-M-B-O**
Sube al tejado de un salto desde las rampas, colócate en la base de los edificios y *grinda* por los pasamanos y las paredes, sin olvidar que debes sortear los huecos.

☐ ¡SUPERADO!

9 **Espinal 720**
Sube por la rampa (ver mapa) y pulsa [R1] o [L1] cuatro veces. Pulsa [R2] para acabar.





Estadis-tiqueo
No olvides impulsar tus estadísticas cada vez que sumes algún punto de estadística. También puedes personalizarla para que se adapte a un objetivo en concreto. Para ello, accede a Editor de Estadísticas

☐ ¡SUPERADO!

10 **Puntuación alta**
Consigue 125.000 puntos.

☐ ¡SUPERADO!

11 **Competición**
Si logras 300.000 o más puntos en cada ronda la medalla de oro es tuya. ¡Procura no caerte!



☐ ¡SUPERADO!

12 **Autobús endeble**
Impúlsate desde la rampa y ejecuta un *grindeo* endeble (↙ + △) para subir al techo del autobús.

☐ ¡SUPERADO!

13 **S-K-A-T-E (difícil)**
Primero debes estudiar la localización de las letras, así que empápate el mapa. Lo más fácil es recogerlas en orden. Para llegar a la K deberás pulsar [R2] cuando salgas del tejado con un *ollie*. Aterrice con un *grindeo* sobre la cornisa que conduce a la A. El resto está chupado.



☐ ¡SUPERADO!

14 **Puntuación Profesional**
Consigue 220.000 puntos como sólo tú sabes.

☐ ¡SUPERADO!

15 **Cabinas rompehuesos**
Salta sobre las cabinas de teléfono, y pulsa ↑ + ↑ + ⊗ para ejecutar el *boneless*. Si pulsas [L2] o [R2] saltarás más alto.

☐ ¡SUPERADO!

16 **C-O-M-B-O (difícil)**
Busca las letras y no pares de saltar y *grindar* como en niveles anteriores. No es tarea fácil.

☐ ¡SUPERADO!

17 **Combo de puntuación profesional**
220.000 puntos. La mejor forma para lograrlos consiste en tirar por las rampas y optar por el combo rampa-pirueta-reenganche-manual en la calle y repetirlo una y otra vez.

☐ ¡SUPERADO!

18 **Puntuación *extreme* (extrema)**
300.000 puntos. Recuerda que debes ir aumentando la habilidad de tu patinador con los puntos de estadística que has ido sumando.

☐ ¡SUPERADO!

19 **Combo de puntuación *sick* (mareante)**
300.000 puntos. ¿De una tacada? ¡Tu estómago va a necesitar un tubo de Biodramina.

☐ ¡SUPERADO!

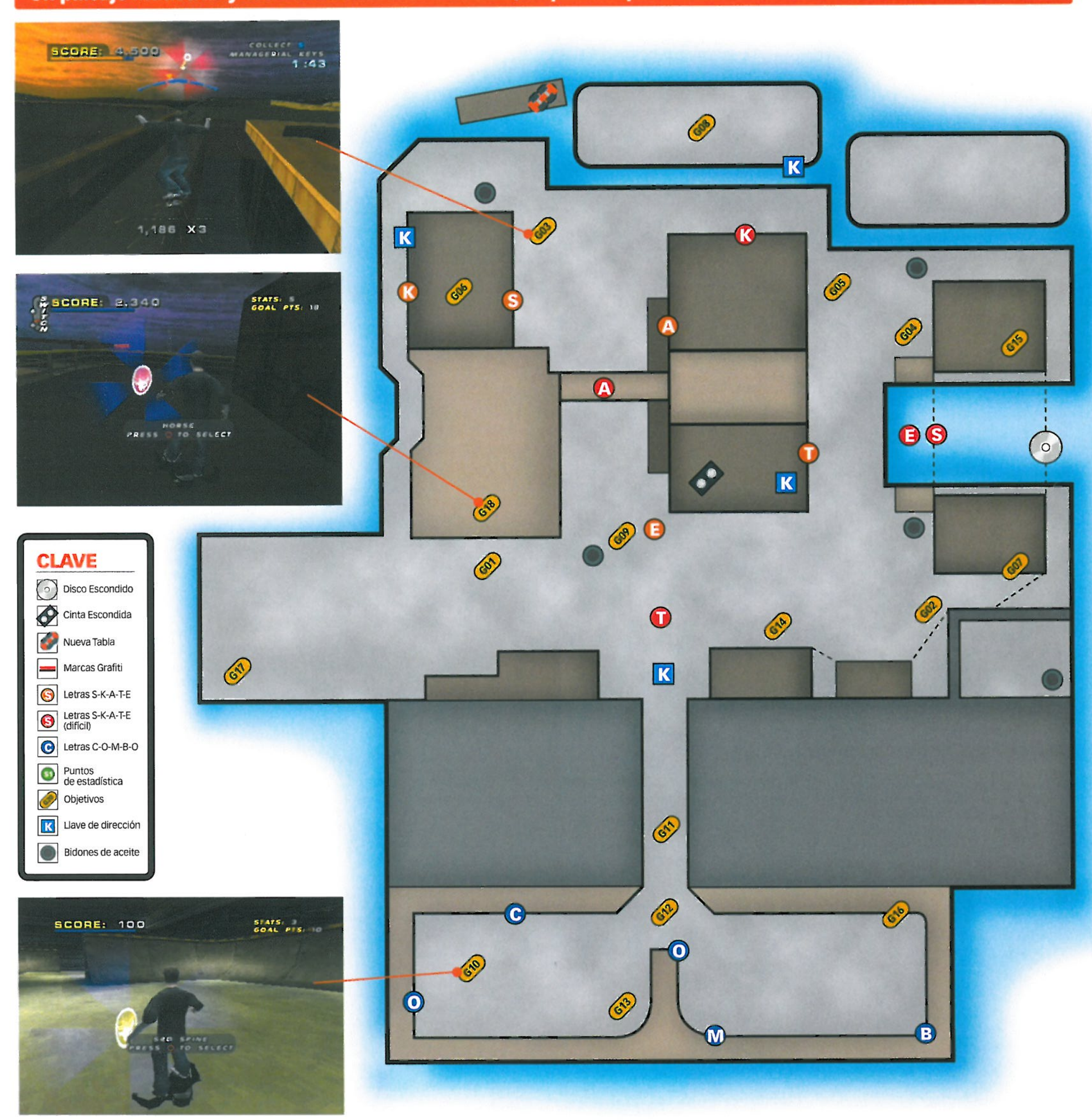


H-O-R-S-E
Aporta originalidad o se te va a quedar cara de pazguato.



ASTILLERO – Nivel 6

Un paisaje industrial y todo el mundo está en casa. ¡Un paraíso para tu disfrute exclusivo!







MORRO HÚMEDO



☐ ¡SUPERADO!

1 Morro húmedo
Ejecuta cinco extensiones al borde seguidas. Alterna ↑ + △, ↓ + △, ← + △, → + △.

☐ ¡SUPERADO!

2 Vertido de aceite
Busca los bidones de aceite en el mapa, ve a por ellos y derríbalos.

LLAVES DE DIRECCIÓN

☐ ¡SUPERADO!

3 Llaves de dirección
Utiliza el mapa para localizar y recoger las llaves.

☐ ¡SUPERADO!

4 Sobre el agua
Utiliza la rampa para saltar sobre el agua y ejecuta un *cannonball* de 360º(→ + ◎).

SOBRE EL AGUA



☐ ¡SUPERADO!

5 Puntuación novato
Consigue 85.000 puntos.

☐ ¡SUPERADO!

6 S-K-A-T-E
Coser y cantar. Estudia el mapa para reducir el tiempo.

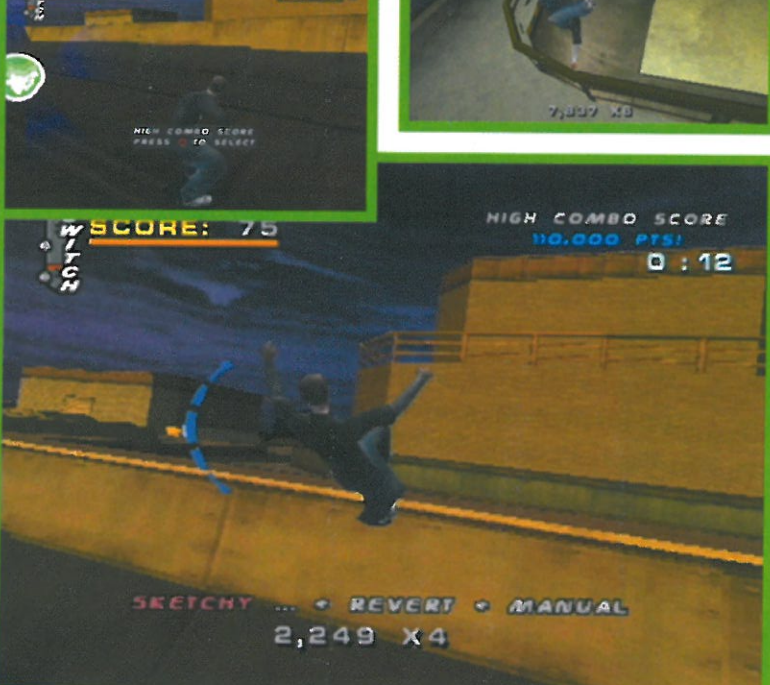
☐ ¡SUPERADO!

7 S-K-A-T-E (difícil)
No es tan difícil como parece. Ejecuta el movimiento de no acatamiento ((↑ + ⊗) seguido de [R2 para alcanzar las letras flotantes.

☐ ¡SUPERADO!

8 Combo de puntuación profesional
120.000 puntos. Para lograrlos, estás a bordo del barco. Utiliza la pirueta de la rampa par reenganchar con un pase de manual a pirueta de rampa interminable que sume muchos puntos.

COMBO DE PUNTUACIÓN ALTA



PUNTUACIÓN ALTA

☐ ¡SUPERADO!

9 Puntuación alta
150.000 puntos. Tienes a tu disposición un entorno enorme, con multitud de puntos que te esperan.

☐ ¡SUPERADO!

10 Espinal 540
Pulsa R1 + R1 + R1 para ejecutar el número adecuado de giros en el aire, y al final martillea R2 para reenganchar sobre la rampa.

☐ ¡SUPERADO!

11 Puntuación profesional
Consigue 260.000 puntos. Para ello, regresa al enorme entorno anterior.

☐ ¡SUPERADO!

12 C-O-M-B-O
Las letras se encuentran en vigas cada vez más altas. *Grinda* por ellas y luego ejecuta la técnica ↑ + ⊗ y R2 para pasar al siguiente nivel. Dirígete a la pared antes de aterrizar el *grindeo*, y luego sigue por la pared (⊗ + △) para aguantar más

☐ ¡SUPERADO!

13 Combo de puntuación profesional
Consigue 260.000 de una tirada. Emplea todos los trucos para combos que has aprendido hasta la fecha.

COMBO DE PUNTUACIÓN PROFESIONAL



COMPETICIÓN



☐ ¡SUPERADO!

14 Competición
Como en ocasiones anteriores, vas a sudar tinta. Tienes que anotar combos de más de 200.000 puntos. Dos o tres en cada ronda y lo tendrás bastante bien para hacerte con la medalla de oro.

☐ ¡SUPERADO!

15 Puntuación *extreme* (extrema)
Consigue 350.000 puntos.

SOBRE LAS VIGAS



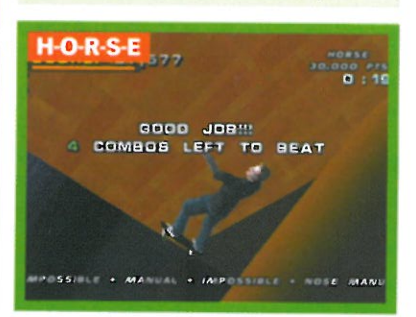
☐ ¡SUPERADO!

16 Sobre las vigas
Igual que en el desafío de las letras C-O-M-B-O de este nivel, tendrás que subir por las vigas que hay en el borde del entorno valiéndote de todo tipo de *grindeos*. Cuando estés en lo más alto, ejecuta un salto con patada ← + ◎) entre las vigas. Practica saltos de mayor altura con L2 o R2 con antelación para no meter la pata a posteriori.

☐ ¡SUPERADO!

17 Combo de puntuación *sick* (mareante)
350.000 puntos. Utiliza tus obstáculos favoritos para enlazar piruetas. ¡Si se te da bien el cálculo mental, empléalo antes de estamparte!

H-O-R-S-E



☐ ¡SUPERADO!

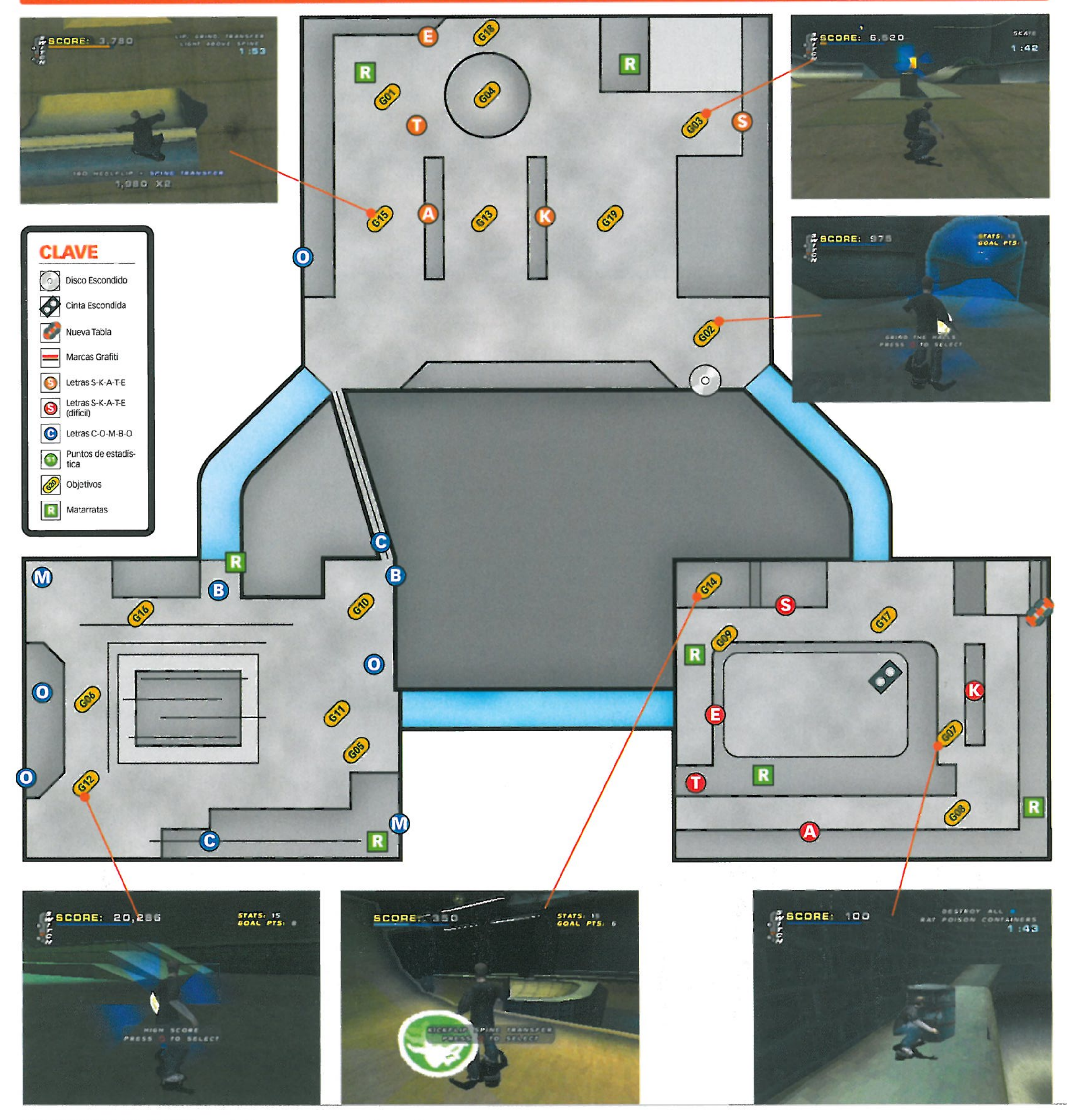
18 H-O-R-S-E
Los combos son cada vez más difíciles. Ya sabes lo que toca: enlazar y enlazar...

☐ ¡SUPERADO!

19 C-O-M-B-O (difícil)
Después de horas y horas intentando superar este objetivo, no nos queda más remedio que admitir que fuimos incapaces de superarlo. ¿Nos demuestras que eres mejor que nosotros?

CLOACAS – Nivel 7

Bajo las calles aguarda un paraíso para las tablas algo pestilente. ¡Colócate una pinza en la nariz!





☐ ¡SUPERADO!

1 Puntuación novato
Consigue 100.000 puntos. Más fácil que zamparse un bocata de chorizo.

☐ ¡SUPERADO!

2 *Grinda* en los pasillos
Toma la ruta más rápida tal y como mostramos en el mapa y *grinda* a lo largo de cada túnel.



S-K-A-T-E

☐ ¡SUPERADO!

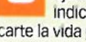


3 S-K-A-T-E
Si has llegado hasta aquí, te va a resultar pan comido.

☐ ¡SUPERADO!

4 Competición
La competición más difícil hasta el momento, con combos que requieren puntuaciones muy altas. ¡Inténtalo!

☐ ¡SUPERADO!



5 C-O-M-B-O
Ejecuta *grindeos* y manuales en la sala que indicamos en el mapa. Procura no complicarte la vida para no caer de la tabla.

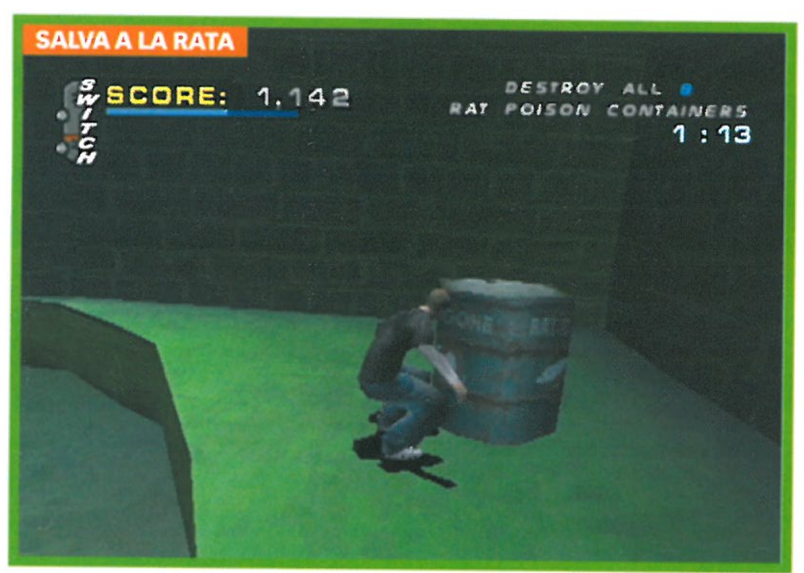
☐ ¡SUPERADO!



6 Barra alta
Sube a la barra con un *no acatamiento* (↑ + ⊗). . Si pulsas ⊞ lograrás mayor impulso.

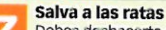


BARRA ALTA



SALVA A LA RATA

☐ ¡SUPERADO!



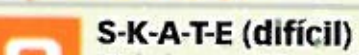
7 Salva a las ratas
Debes deshacerte de ocho paquetes de matarratas, y tienes poco tiempo. Mira el mapa para dar con los barriles.

☐ ¡SUPERADO!



8 Combo de puntuación alta
Consigue 150.000 puntos de una tacada.

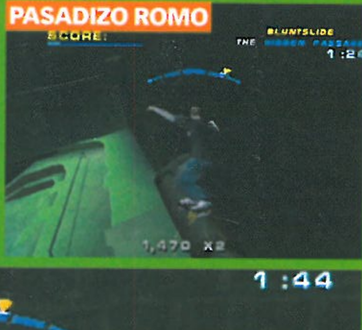
☐ ¡SUPERADO!



9 S-K-A-T-E (difícil)
El único problema lo tienes con la E. Rellena tu barra de especiales y salta desde el *tazón* para *grindar* por los agujeros de la luz que hay arriba.

☐ ¡SUPERADO!

10 Pasadizo romo
Tendrás que *grindar* por el lateral de la sala procurando mantenerte en las alturas. Utilizar ↑ y ⊞ para saltar. Busca el túnel secreto que hay en la parte alta de la sala y ejecuta un derrape romo (*bluntslide* –(↓ + ↓ + Ⓐ)por el rail que conduce a otra estancia.



PASADIZO ROMO



C-O-M-B-O (DIFÍCIL)

☐ ¡SUPERADO!

11 C-O-M-B-O (difícil)
Grinda [illegible] let- [illegible] te con ella.

☐ ¡SUPERADO!

12 Puntuación alta
Consigue 175.000 puntos.

☐ ¡SUPERADO!



13 Puntuación profesional
Consigue 300.000 puntos.

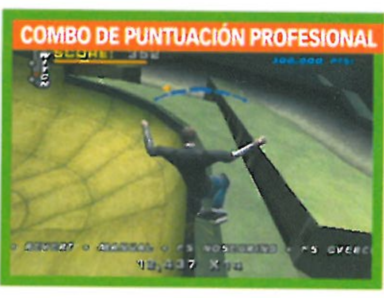
☐ ¡SUPERADO!

14 Reenganche espinal tras salto con patada Ejecuta un Kickflip ← + Ⓞ sobre la rampa elevada y luego pulsa ⊞ para

☐ ¡SUPERADO!

15 Piruetas espinales
Ejecuta piruetas al borde en los agujeros de la luz y al final abandona con un *grindeo* y pulsa ⊞ para pasar a un reenganche espinal. Procura que los movimientos sean sencillos para no perder el equilibrio cuando subas por la rampa y evitar así *grindeo* alguno.

PIRUETAS ESPINALES



COMBO DE PUNTUACIÓN PROFESIONAL

☐ ¡SUPERADO!

16 Combo de puntuación profesional
Consigue 300.000 puntos de una tacada. ¿Crees que lo lograrás? Inténtalo en la sala de la competición y disfrutarás de buenos obstáculos para realizar combos.



PUNTUACIÓN EXTREME

☐ ¡SUPERADO!

17 Puntuación *extreme* (extrema)
Consigue 400.000 puntos. ¿Qué es eso para un profesional como tú? ¿Cómo? ¿Que te tiemblan las rodillas?

COMBO DE PUNTUACIÓN SICK

☐ ¡SUPERADO!

18 Combo de puntuación *sick* (mareante)
Consigue 400.000 puntos (sí, has leído bien) de una sola pasada. A estas alturas ya deberías ser capaz de potenciar a tu patinador con montones de puntos de estadística, hecho que te facilitará las cosas de cara a este combo. Eso sí: ni Superman sería capaz de superarlo a la primera.



H-O-R-S-E

☐ ¡SUPERADO!

19 H-O-R-S-E
Nuestro objetivo favorito para rematar la faena. Una vez superado, podrás visitar niveles anteriores para superar los Objetivos Profesionales, pero eso lo veremos el mes que viene.

LOGOS

XLOGO CODIGO AL 7717

DVD 100596	ATARI 109598	Coca-Cola 100642	IBM 105425
107125	DIABLO II 107135	Microsoft 100062	intel 105422
QUAKE III 107137	ICQ 107145	Zinedine Zidane 109855	Barca Saviola 110971
m&m's 105526	napster 107148	107161	BAD BOY 104644
CREATIVE 104618	Linux 100063	100065	OK 107166
durex 110285	F.R.I.E.N.D 100994	PlayStation 107216	105052
PIONEER 105490	Marlboro 105617	LARA CROFT 107122	

CHAT

Contacta con gente de tu ciudad **DESDE TU MOVIL**

XLIGA al 7717

FAMOSOS

¿Quieres que un personaje famoso te mande una dedicatoria personalizada?

XFAMA al 7717

SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS.PARA.LIGAR

¿Quieres SABER LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

XTRUCO al 7717

SI QUIERES QUE UN AMIGO TUYO RECIBA EL TRUCO ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CONCURSO

¿Te gustaria ganar un viaje a **NEW YORK** para **2** personas?

Dinos cual es la mejor plataforma

A .PS2
B .XBOX
C .Game Cube

XNY al 7717 A,B o C

Ej. XNY A

MELODIAS

XTONO CODIGO AL 7717

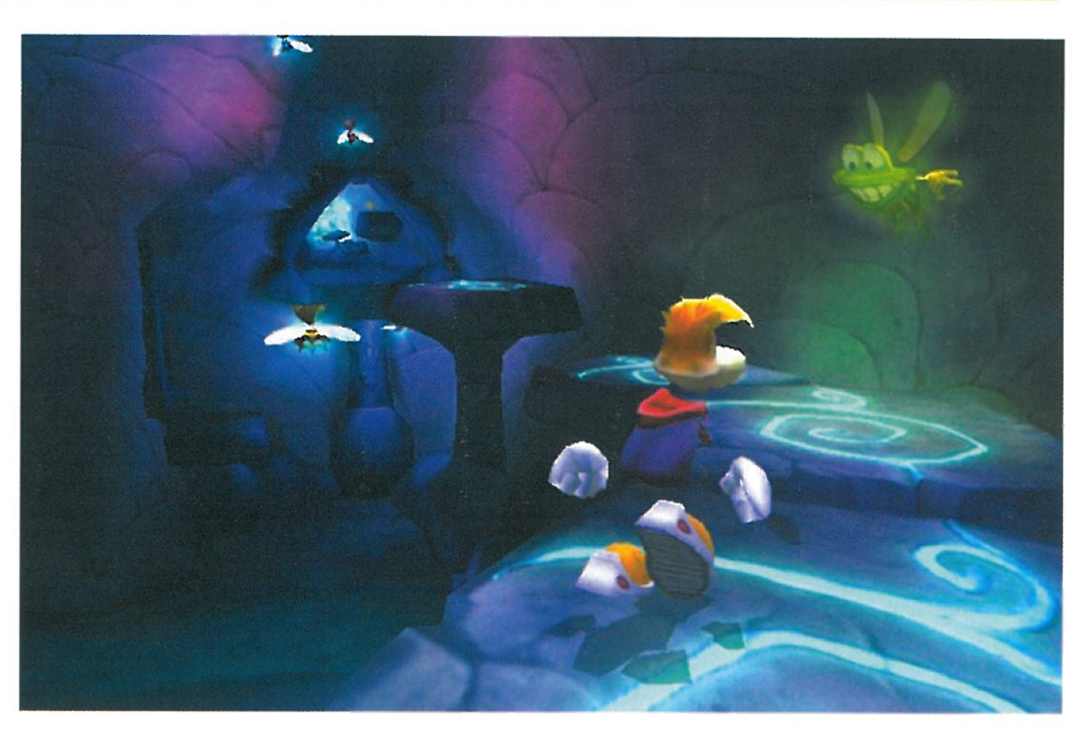
Beth EUROVISION Dime 302289

David Bus...	La Magia del co...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de la ...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la sel...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche en la...	302199
Cafe Quijano	La taberna del buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero mas	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas acelero	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón partío	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605

En el caso de que quieras mandárselo a un amigo, añade su numero al final de tu mensaje

GUÍA: RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

¿ESTÁS METIDO EN UN ATASCO DE NARICES CON LA ÚLTIMA AVENTURA DE RAYMAN? TRANQUILO, AQUÍ TIENES LA PRIMERA PARTE DE LA GUÍA DEL JUEGO



UNA VUELTA CON MURFY
Solo tienes que utilizar el *stick* analógico izquierdo para jugar a este nivel. Debes recoger seis lums para continuar, aunque intenta hacerte con todos los que puedas antes de acceder a la siguiente fase.

ENCUENTRA TUS MANOS
Este nivel está dividido en dos partes.
En primer lugar, sigue a Murfy a través del bosque y ve hacia el interior del árbol caído que tienes a tu izquierda. Salta por encima de los diferentes elementos. Después, debes liberar a Globox del barril en el que se esconde. Persíguelo en la dirección opuesta a las agujas del reloj y, cuando pases por el interruptor azul, cerrarás una puerta que bloqueará el barril. Golpea el barril tres veces para romperlo y liberar a Globox. Te devolverá los puños.

Sigue a Murgy de nuevo hasta la entrada de la casa. Dale al interruptor de las escaleras. Los Hoodlums aparecen de repente y Globox sale corriendo a través de la puerta. Síguelo y avanza al siguiente nivel.

DENTRO DEL CONSEJO
Dirígete hacia el ascensor que hay en el centro de la habitación y golpea varias veces el interruptor.

Sube hasta el segundo piso y destruye todas las cajas que hay en tu camino. Para romperlas fácilmente, acumula poder en tu puño (dejando pulsado el botón de golpear) y suéltalo cuando esté cargado. La puerta del piso de arriba se abrirá. Una vez más, utiliza el ascensor. Dispara a izquierda y derecha y utiliza esta técnica para cargarte al Hoodlum que te encuentras. Cruza el puente y hazte con el poder del Tornado. Utilízalo con las setas gigantes para poder subierte en ellas. Salta y termina el mapa.



LA CASA DE LAS HADAS
Baja por la escalera a tu izquierda y acaba con el hoodlum que se esconde detrás del falso Globox. Hazte con el poder Tornado, sube por las escaleras y utilízalo con las plataformas de las setas. Agárrate a la pared para continuar y sigue por el nuevo camino sin caerte. Después del discurso de las hadas, mata al hoodlum que aparece y empieza la ascensión. Debes encender el fuego de los agujeros (pasando por delante de ello), para encontrar al Lum oscuro en uno de ellos. Se abrirá una puerta. Pasa a través de ella. Mata al cangrejo ninja y hazte con el poder. Sigue las joyas amarillas a la izquierda y sube hacia arriba. Agárrate a la pared para terminar con este nivel.

EL CORAZÓN DEL MUNDO
Ve hacia la pared abierta. Cuando termine el discursito, salta hacia la luz.

Habitación secreta: a la izquierda del arco, salta sobre la pequeña plataforma para alcanzar un pasadizo. Continúa por allí y llegarás a una sala secreta.





LA AUTOPISTA PSICODÉLICA
Salta de plataforma en plataforma. Si te caes, volverás a empezar des del último punto de control.

EL BOSQUE DE LAS HOJAS CLARAS

LA CASCADA
Derrota a los dos primeros hoodlums para abrir una puerta a tu derecha. Dale al interruptor para continuar por la pared. Dispara a la gabia para liberar a los Teensies y hazte con el poder. Vuelve al principio del mapa, pasa por la puerta de la izquierda, dispara a la seta y continúa.
Ve hacia el pasadizo, después a tu derecha y hacia fuera en el puente. Aparecen 2 hoodlums. Acaba con ellos y recoge el poder. Vuelve hacia el puente y destruye la puerta (acumula poder para hacerlo). Déjate caer por el agujero para llegar a la segunda zona. Acaba con todos los hoodlums y dirígete hacia la cascada (salta encima de las cajas de la izquierda). En el agua, utiliza el *stick* analógico izquierda para evitar las pirañas y no dejes de avanzar.



EL PUESTO DE AVANZADA DEL CAÑÓN
Acaba con todos los enemigos y hazte con el poder del Tornado. Utilízalo con la seta de la izquierda y continúa por el camino superior. Mata a los dos hoodlums y destruye la puerta (detrás de la segunda) con el poder de fuerza. Salta de plataforma en plataforma para salvar a los teensies. Hazte con el poder de la cadena y utilízalo a lo largo del río.
Entra en la tercera zona. Mata a los tres primeros enemigos. Ve a tu derecha y dispara a los hoodlums a través de la puerta. Acaba con ellos cuando la puerta se abre y libera a los Teensies. Hazte con el poder de la fuerza y vuelve atrás para destruir la puerta de la izquierda del campo de fuego. (3 enemigos intentarán detenerte). Dispara al ciruelo y hazte con la ciruela que cae. Apunta bien y dispara la ciruela. Súbete encima de ella y termina el mapa.

EL CASTILLO
Termina con el primer enemigo y hazte con el poder de francotirador. Entra en modo francotirador y dispara el misil. Contrólalo con el *stick* analógico izquierdo, a través de los tres pasadizos y destruye el objetivo al final de éstos. Cada una de las tres puertas se abrirá cada vez que alcances un objetivo. Acaba con los 2 hoodlums y dirígete hacia la izquierda para llegar a la segunda zona. Mata a todos los enemigos y utiliza el poder Tornado en la seta. Hazte con el poder de la cadena y entra en la fortaleza. Termina con los dos primeros enemigos. Un artificiero llega de repente. Mata al hoodlum que se esconde detrás de la pared. Hazte con el poder de francotirador y elimina al artificiero. Vuelve hacia el mirador y dale a la palanca.

Globox entra en la fortaleza, se va a beber el zumo de ciruela y suelta algunas burbujas. Salta encima de ellas para ir hacia arriba.

En esta segunda zona, mata a los dos hoodlums. Salta encima de las cajas de madera para alcanzar la cima de la torre. Sube por la escalera. Sujétate en la pared de la derecha y tira de la palanca en la pequeña plataforma. Una pequeña trampilla se abrirá en la zona inferior. Ve hacia allí, libera a los teensies y hazte con el poder de la fuerza. Una vez más, vuelve a la parte superior de la torre y destruye la puerta de la derecha. Libera a los teensies y hazte con el poder de fuerza. Destruye la puerta justo debajo de la última palanca. Libera a los teensies y recoge el poder otra vez. Destruye la puerta de la parte superior derecha de la habitación y ve directo a la siguiente fase.

BIGFOOT
Salta dentro del agujero y ve directo hasta el primer jefe del juego. Cada vez que aparezca una luz azul, ve a por ella. Cuando tengas tres, aparecerá el poder de francotirador en el centro del mapa. Hazte con él y utilízalo contra el jefe. Cuando lo hayas derrotado, podrás hacerte con sus zancos. Utilízalos para acabar con los enemigos que empiezan a llegar saltando encima de ellos. Ve a través de la entrada del templo para llegar al próximo nivel

EL PRIMER DOCTOR TEENSIE
Mata a todos los hoodlums y salta en la esfera iluminada
Habitación secreta: Cerca del principio, en el pasadizo hay un agujero en el que puedes saltar y acceder a una zona secreta.

AUTOPISTA TEENSIE – 2ª PARTE
Salta de plataforma en plataforma. Si te caes, volverás a empezar des del último punto de control.



LA CIÉNAGA DE MURK

LA CASA DE LA BRUJA BEGONNIAZ

Destruye la primera caja superior para liberar al teensie. Hazte con el poder del helicóptero. Continúa tu camino a través de la puerta de la izquierda para entrar en la morada de Bogoniax. Para derrotarla, salta y dispara en la sopa cuando aparezca tu objetivo. Tocada por la sopa, se transformará en una rana. Corre alrededor y dispárale. Sigue la misma técnica hasta que vuele. Pasa a través de la puerta, entra en el sótano y salta hacia el espejo.

EL VIEJO ÁRBOL

Mata a los dos primeros hoodlums. Recoge el poder del tornado y utilízalo para terminar con el echassier y después dale a las setas. Acaba con los dos hoodlums y hazte con el poder de la cadena. Vuelve sobre tus pasos y termina con el último enemigo. Utiliza la cadena para alcanzar la plataforma superior.

COMBATES SERIOS

Ve hacia la izquierda, mata al enemigo y hazte con el poder de la cadena. Continúa hacia la izquierda y utiliza el poder para llegar al pequeño camino (cuidado con los tentáculos). Al final de este camino, ve hacia la izquierda. Mata al hoodlum en la plataforma de madera y hazte con el tornado. Vuelve atrás y utiliza el tornado para ir por el camino de la derecha.

Acaba con los enemigos y recoge la cadena para saltar en la plataforma. Déjate caer en el tubo.

MÁS COMBATES SERIOS

Ve recto, hacia la izquierda y recto. Derrota al Caggarde y al hoodlum para conseguir el tornado. Vuelve atrás, a tu izquierda, dispara a la seta, salta encima y acaba con los enemigos.
Libera el Teensy y hazte con la cadena. Vuelve a la sala del Caggarde. Utiliza la cadena y termina el nivel no sin antes acabar con todos los enemigos de esta zona. Se abrirá la puerta a la mansión de Razoff.
Habitación secreta: en la zona de ataque del bote, después de utilizar el gancho para llegar a la plataforma alta, si te diriges hacia el árbol de la derecha, puesdes ver otro bote. Salta dentro y deja que el agua te lleve hasta una isla secreta.

EN LA CASA DEL CAZADOR RAZOFF

Entra en cualquier habitación y dispara a Razoff cada vez que le veas. Cuando huya, síguele. Cuando utilice su arma de francotirador, escóndete detrás del sofá u otros objetos que haya en la habitación. Cuando le derrotes, se abrirá una puerta. Ve a través de ella.



EN LA CUEVA

Evita la bola con pinchos e intenta darle un puñetazo a Razoff cuando se acerque a ti. Hazte con el poder de fuerza. Si te caes en los agujeros, un tentáculo simpático te rescatará.

LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

EL PÁRAMO

En primer lugar, salta encima de la roca de la izquierda para liberar a los teensies (justo encima de la entrada). Hazte con el tornado, después ve por el camino inferior directo a la cueva. Dispara a las setas. Salta encima de ellas para hacerte con el modo francotirador y utilízalo para liberar más teensies justo enfrente de la cascada. Hazte con el helicóptero para poder entrar en la cueva detrás de la cascada. Dispara al ciruelo y coloca la ciruela justo donde toca (a la derecha de la cascada). Sigue a Globox. Mata a todos los enemigos y entra en el pasadizo. Una vez más, Globox se beberá el zumo de ciruela. Utiliza sus burbujas para continuar. Acaba con todos los enemigos y utiliza el tornado en la seta. Derrota a los hoodlums y libera a los teensies. Recoge el poder del zapato. Una vez dentro, intenta derriba al otro zapato. Una vez derrotado, utiliza el poder de la fuerza para derribar la puerta.
Habitación secreta: en la zona de las burbujas de Globox, hay una grieta en la pared. Rómpela con poder acumulado. Salta encima de una burbuja para acceder a una zona secreta.

LOS CIELOS OSCURECEN

Empieza eliminando a todos los enemigos y hazte con la cadena. Utilízala en el primer gancho y salta de globo en globo para alcanzar la pequeña plataforma y liberar a algunos teensies. Hazte con el tornado y utilízalo en la seta. Salta encima de ella y continúa adelante para entrar en la cueva. Ve hacia la izquierda y elimina al Bouclius. Salta encima de las burbujas cradas por Globox. Libera a los teensies que hay justo detrás y hazte con el poder de fuerza. Rompe la puerta y derrota a todo bicho viviente que se te acerque. Asegúrate de acabar primero con el hechicero. Termina con los hoodlums para conseguir el francotirador. Utilízalo para eliminar al artificiero. Mata al último enemigo para conseguir el poder del helicóptero. Utilízalo para subir hacia arriba y entrar por la puerta.
Habitación secreta: en la sala del Bouclius hay un rincón. Sigue el pasadizo para alcanzar la zona secreta.

LA TORRE FANTASMA

Termina con el primer hoodlum. Hazte con el poder de fuerza y destruye la puerta a la izquierda de la entrada.

Acaba con todos los enemigos de tu alrededor y entra en la torre de la luz. Dispara al interruptor de tu derecha y salta de roca en roca para alcanzar las escaleras. Libera a los teensies y hazte con la cadena. Sigue subiendo hacia arriba y utiliza el gancho para alcanzar las segundas escaleras. Repite esta operación para alcanzar la cima de la torre. Libera a los teensies y vuelve a la parte inferior de la torre para hacerte con el tornado.



Sal de la torre y salta en el agujero que hay a tu derecha. Utiliza el tornado con las setas. Hazte con la ciruela y llévala de plataforma en plataforma hasta el otro lado del camino. Salta encima de ella para liberar a los teensies. Te abrirán una puerta dimensional. Salta encima de las burbujas y cruza el puente para entrar en esta puerta. Una vez estés en esta nueva zona, acaba con los tres hoodlums y hazte con el poder de fuerza para derribar la puerta del piso superior. Mata al hechicero y después al hoodlum. Utiliza el francotirador para darle al interruptor escondido (entre las dos puertas cerradas). Ve hacia arriba y termina con el hoodlum para hacerte con el helicóptero. Utilízalo, hazte con la cadena y alcanza la cima de la torre. Termina una vez más con el hechicero y con el hoodlum. Hazte con el poder y destruye la puerta.

Súbete en el zapato y derrota a tu oponente igual que la vez anterior. Cuando hayas terminado, vuelve al principio del mapa. Termina con el último enemigo y entra en el siguiente nivel.

LA ARAÑA GIGANTE

Salta al agua de tu derecha y continúa por el camino, con el *stick* analógico izquierdo. Para derrotar a este enemigo debes demostrar una gran habilidad. Te lanzará un misil para acabar contigo. Nada hacia la boca del enemigo y evita el misil. Haz que el éste golpee al enemigo. Repite la estrategia hasta que el enemigo caiga derrotado. Ve a través de la puerta para acceder al siguiente nivel.

EL SEGUNDO DOCTOR TEENSIE

Acaba con todos los enemigos con el modo francotirador y salta hacia la esfera iluminada.
Habitación secreta: hay dos interruptores en el tejado de la habitación (a la izquierda y a la derecha). Utiliza el francotirador para activarlos. Puedes ver claramente la puerta de la sala secreta en la parte izquierda de la habitación

LA AUTOPISTA TEENSIE – 3ª PARTE

Salta de plataforma en plataforma. Si te caes, volverás a empezar des del último punto de control.


HARIAMOS
CUALQUIER COSA
POR TI
LA REVISTA INDEPENDIENTE DE PLAYSTATION® ™ 2 CON DVD
PSM2
N.º 13

DATOS GÉNERO: **AVENTURAS** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** PUNTUACIÓN: *PSMag 1*, 10/10



Tomb Raider

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Acción
△	Sacar armas
○	Rodar
□	Saltar
R1	Mirar
L2	Paso a la izquierda
R2	Paso a la derecha

LARA VERSIÓN 1.0

Donde empezó todo. Si estás acostumbrado a las versiones más recientes te darás cuenta de que no lleva su famosa trenza y que la pobrecilla apenas puede agacharse, pero sigue teniendo su encanto. La demo te da un tiempo determinado para que llegues hasta lo más profundo de la tumba. Mantén un buen ritmo, pero cuidado con esos saltos: una caída puede salirte cara…

TRUQUILLOS

VEO, VEO...

Asegúrate de que encuentras munición; la vas a necesitar si llegas lo suficientemente lejos como para utilizar el ídolo de oro. Déjate caer del saliente una vez hayas accionado el primer interruptor, date la vuelta y mira a la izquierda.



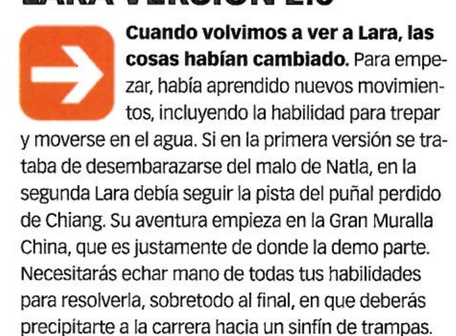
A CORTE LIMPIO

Cuando abras la puerta central, te entrarán las prisas. No te dejes llevar, párate y anda despacio durante un segundo. Hay una peligrosísima trampa que consiste en una hacha en vaivén esperando a los incautos.

DATOS GÉNERO: **AVENTURAS** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **EIDOS** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 13, 10/10**

Tomb Raider II

LARA VERSIÓN 2.0



Cuando volvimos a ver a Lara, las cosas habían cambiado. Para empezar, había aprendido nuevos movimientos, incluyendo la habilidad para trepar y moverse en el agua. Si en la primera versión se trataba de desembarazarse del malo de Natla, en la segunda Lara debía seguir la pista del puñal perdido de Chiang. Su aventura empieza en la Gran Muralla China, que es justamente de donde la demo parte. Necesitarás echar mano de todas tus habilidades para resolverla, sobretodo al final, en que deberás precipitarte a la carrera hacia un sinfín de trampas.

TRUQUILLOS



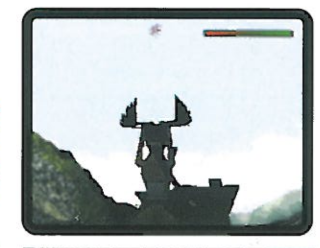
PRÁCTICAS DE TIRO AL TIGRE

No es que demos por hecho que os caigáis por la repisa, siendo como sois preparadísimos jugadores de Play Station, pero si tal cosa sucede iréis a parar al tigre que aparece una vez habéis empezado vuestra escalada. Mejor será que os deshagáis de él desde ahí por si las moscas.



GRIETAS DE LA SUERTE

Salta a la vista para los que sois veteranos saqueadores de tumbas, pero esa grieta en la pared está ahí por algo. Sírvete de ella para esquivar los dardos disparados con cerbatanas que se esconden bajo la superficie del agua



CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Acción
△	Sacar armas
○	Rodar
□	Saltar
R1	Mirar
R2	Paso lateral
L1	Bengala
SELECT	Inventario

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO

Esta vez vamos a proponerte un reto distinto… ¡pero no te asustes, sólo en esta ocasión! Queremos ver si eres buen observador, si nada te pasa por alto… Fíjate bien en las demos de *Tomb Raider* y *Tomb Raider II* y cuéntanos…

Tomb Raider

1. ¿Cuántos lobos te atacan en la primera caverna?

2. ¿Cuántos osos hay en la sala donde usas el ídolo dorado?

Tomb Raider II

1. ¿Cuántos tigres aparecen en la demo?

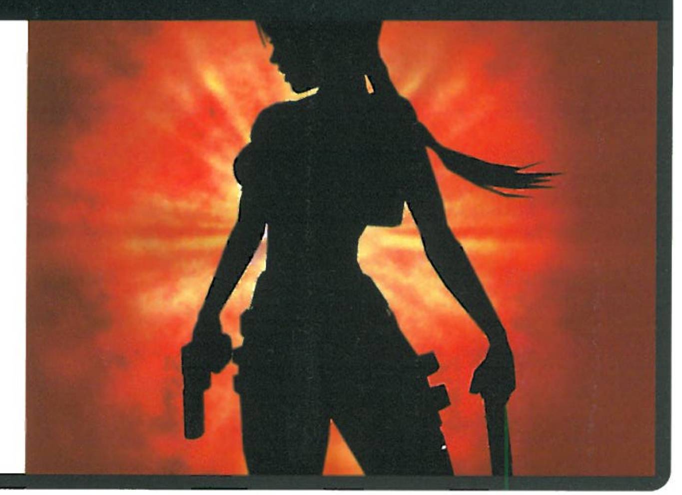
2. ¿Cuántos bloques te persiguen en la demo?

¿QUÉ NOS CUENTAS?

Ya ves que se trata de contar, así que ojo avizor y a no perder la cuenta. Recuerda que estos retos puntúan para el Libromón…

EL PREMIO

…y que además puedes llevarte una muñequita de Lara articulada, para celebrar su estreno en PS2 ahora que ya es inminente…



DATOS GÉNERO: **AVENTURAS** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 25, 9/10**



Tomb Raider III

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Acción
△	Sacar armas
◎	Rodar
◎	Saltar
L1	Mirar
L2	Paso a la izquierda, a la derecha, al frente o atrás

LARA VERSIÓN 3.0



Por aquel entonces Lara fue volviéndose algo más *pija*. Además de incrementar desmesuradamente su vestuario, Lara había diversificado sus artimañas. Y no sólo a lo que a movimientos se refiere: esta vez se iniciaba en la táctica del sigilo.

TRUQUILLOS



EN BUSCA DEL ARMA 2

Una vez hayas descendido hasta el área abierta, justo antes del ascensor, echa un vistazo hacia tu derecha y mira detrás de la última columna. Ahí encontrarás una escopeta escondida. Es perfecta para eliminar al guardia que patrulla.



MOVIMIENTOS ASESINOS

Al disparar sobre los guardias, se desploman y mueren. La dificultad está en que mientras caen tiran con más precisión que cuando estaban vivos. Asegúrate que te apartas de su alcance al dispararles.

DATOS GÉNERO: **CARRERAS** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **SONY** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 18, 10/10**



Gran Turismo

CONTROLES

Palanca analógica izquierda	Dirección
⊗	Acelerar
◎	Freno
△	Marcha atrás
◎	Freno de mano
L1	Mirar atrás
R1	Reducir marcha
R2	Alargar marcha

EL GENUINO



Sony lo llamó «el Auténtico Simulador de Conducción» y nadie se rió. Por primera vez pudiste ver que los inventores –en este caso el legendario Kazanuri Yamauchi– querían que fuera de lo más real. Y así es. Bueno, más o menos. Lo que realmente enganchaba era jugar con un solo jugador y empezar a ver pasar matrículas. La demo te ofrece una vuelta para un jugador.

TRUQUILLOS

A TOPE EN LA RECTA

Una vez elegido uno de los tres coches –el Honda NSX, el Chevrolet o un Subaru Impreza–, la carrera se abre con una larga recta. Aprieta el acelerador, pero justo antes de llegar al túnel frena y empieza a girar.



¡AL LORO EN LAS CURVAS!

Las curvas que vienen son difíciles de superar. Pásalas y estarás en el buen camino. Intenta utilizar el freno de mano tan pronto como veas las líneas sonoras al lado izquierdo. ¡Buena suerte!



Evolución: así de impresionantes se volvieron los vehículos en el último *GT*.



DATOS GÉNERO: **CONDUCCIÓN** DISPONIBLE **SÍ** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 47, 10/10**



Driver 2

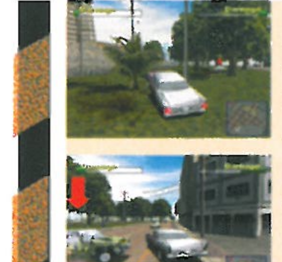
CONTROLES

Cruceta	Acelerar
⊗	Dirección
◎	Frenar y marcha atrás
△	Freno de mano
◎	Burnout
R1	Hard steer
L1	Mirar a la

EN GRANDE POR LA HABANA

Como bien recordarás, *Driver 2* es una pasada (aunque no sea el *Driver* preferido de todo el mundo), así que si todavía no has jugado o no tienes la copia a mano, aquí tienes una dura misión que te despertará el apetito. Ambientada en La Habana, todo lo que tienes que hacer es acabar con el coche que va delante tuyo. Para conseguirlo vas a tener que liarte a topetazos con él, empujarlo y hacerle la vida imposible.

TRUQUILLOS



PREPARADOS, LISTOS, ¡YA!

La partida se acaba si el coche se te escapa. Puede que tuerza a derecha o izquierda de sopetón y sin aviso, pero tome la dirección que tome, tendrás que sortear obstáculos. Regla número uno: ¡VIGILA CON LOS ÁRBOLES! Písale los talones y empieza a incordiarle con tus choques.

DAÑO MÁXIMO

Los topetazos por detrás no van a ser suficientes. Para infringirle el mayor daño posible tendrás que colocarte en un punto desde el que puedas chocar lateralmente o de cara, ya sea en un cruce, en una bifurcación o en sitios donde puedas provocar que otros coches se le echen encima.

DATOS GÉNERO: **AVENTURAS** DISPONIBLE: **SÍ**

Metal Gear Solid

VIVIR EN UNA CAJA

Está considerado todavía por muchos como el mejor juego de PSone (si no estás de acuerdo díselo antes de que sea demasiado tarde). *Metal Gear Solid* reinventó los juegos de aventuras, sobretodo porque incorporó el elemento del sigilo. En esta demo deberás primero infiltrarte en unos muelles y luego acceder en el complejo del enemigo. No se trata solamente de adentrarse como si nada, ya que los guardias te anularían en un plis. Usa el sigilo; elimina a los centinelas, elude los reflectores y ¡hasta escóndete dentro de las cajas!

TRUQUILLOS



PRORROGA EL TIEMPO DE JUEGO

En esta demo hay tanta diversión y tantos secretos por desvelar que quizá te apetezca prorrogar el tiempo de juego. Si es así, haz lo siguiente: cuando entres en el primer piso del sótano evita al jefe Darpa en el bloque de celdas.



A POR EL LANZACOHETES

Dirígete al camión aparcado cerca del centro del patio y coge la pistola. Entra por los conductos de ventilación del edificio que tienes delante, gira y vuelve a la furgoneta... allí encontrarás el lanzacohetes.

CONTROLES

Cruceta	Moverse
△	Visión en primera persona
⊗	Agacharse/ arrastrarse
◎	Lanzar
◎	Atacar
L1	Inventario
R1	Inventario de armas

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO

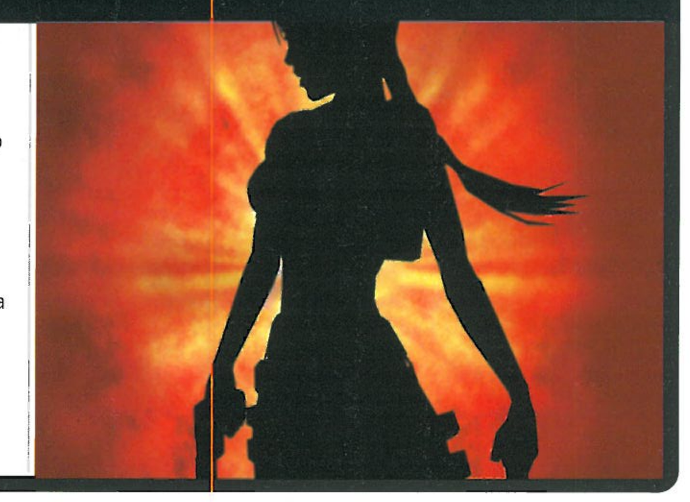
Snake es un tipo duro, muy duro. Tan duro que es capaz de acabar con sus enemigos sin armas, con sus propias manos. Y ese es precisamente nuestro reto. Queremos que elimines a tantos guardas como puedas en cinco minutos, pero sin armas, con las manos desnudas. Recuerda que Snake sólo puede atacar sin armas cuando el guarda no sabe que estás ahí, así que acércate a él con sigilo y dale al botón de ataque *sin* determinar una dirección.

LA PRUEBA

Ver para creer. Queremos que grabes todo lo sucedido, para que podamos verlo bien claro. Recuerda que son sólo cinco minutos. Gana quién se cargue más guardas en cinco minutos y con estas manitas.

EL PREMIO

Recuerda que estos retos puntúan para el Libromón......y que además puedes llevarte una muñequita de Lara articulada, para celebrar su estreno en PS2, ahora que ya es inminente.



DATOS GÉNERO: **SIMULADOR DE FÚTBOL** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **KONAMI** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 39, 9/10**

ISS Pro Evolution 2



CONTROLES

Cruceta	Mover jugador
⊗	Pase corto
△	Pase en profundidad
○	Pase largo
□	Chutar
⊗	Entrada sin deslizamiento
○	Entrada con deslizamiento
L1	Sprintar

SUDA LA CAMISETA

Si todavía no lo has probado, entonces está claro que te pierdes uno de los mejores juegos de deportes que se han hecho nunca. Ya sea mediante un pase en profundidad ejecutado al milímetro o una combinación de fantasía rematada con un gol espectacular, ISS Evo 2 rezuma manejabilidad. No se pilla tan fácilmente como el FIFA, pero la recompensa por un mínimo de perseverancia es enorme. La demo te permite vestir la camiseta de uno de los seis equipos durante una

TRUQUILLOS



PARA INTERNARSE

La mejor manera de romper la defensa y abrirla es haciendo pared (mantén L1 pulsado mientras pasas el balón con⊗, o pruébalo mediante un pase alto, pulsando ○ con L1 hacia abajo). Pero asegúrate de que empujaste al último defensa o te creará problemas.

AMAGAR EL DISPARO

Cuando ya sólo te quede el portero por superar puedes fintarle (con lo que se caerá de culo) y meter el balón a portería vacía fingiendo el remate. Pulsa□ + ⊗para que funcione. Puedes hacerlo en cualquier zona del campo, pero mejor guárdate el truco para el portero.

DATOS GÉNERO: **PLATAFORMA** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **SONY** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 47, 8/10**

Spyro El año del Dragon

RESCATA A LAS FOCAS

Esta es la demo de la tercera entrega de las aventuras de *Spyro*. Échale un vistazo y comprenderás en seguida por qué fue uno de los pocos juegos que alcanzó la puntuación de los perfectos. Se te ofrecen tres etapas diferentes: Skate Park, Molten Crater y Seashell Shore. Cada una de ellas te propone un reto bastante básico, como por ejemplo rescatar focas en Seashell Shore o capturar 15 lagartos en Skate Park. Imagínate a Tony Hawk pero más mono... ¡y con alas y cola, claro!

TRUQUILLOS



ABRIÉNDOTE PASO

En la etapa Seashell Sore tienes que pasar unas puertas para dar con todos los secretos. El problema es que algunas están cerradas. Para seguir adelante arremete contra ellas con □. Se abrirán en un plis y podrás continuar con facilidad.



SPYRO HAWK

Aunque rezume diversión por los cuatro costados, no desafía con tanta destreza las leyes de la física como Tony Hawk. Para pillar los lagartos y los globos te vendrá bien un poco de impulso extra. Pulsa ⊗ cuando llegues a la parte superior de las rampas.



CONTROLES

Cruceta	Direcciones
○	Llamear
□	Embestir
⊗ + △	Golpe de cabeza
⊗	Saltar
⊗ + ⊗	Planear
⊗ + ⊗ + △	Planear, rondar en el aire



Spyro vuela, pero las alas también le sirven para ocultar su timidez



DATOS GÉNERO: **CARRERAS** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 45, 7/10**



TOCA World Touring Cars

CONTROLES

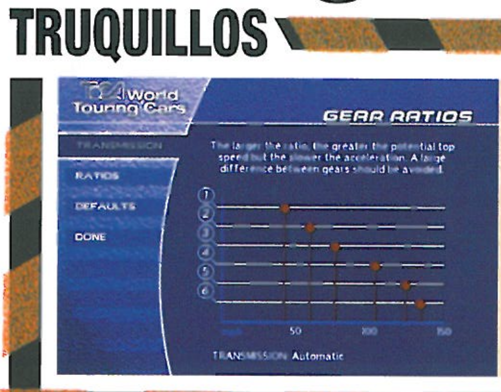
Cruceta (o palanca analógica izquierda) Volante

- ⊗ Acelerar
- ◎ Frenar
- ◎ Freno de mano
- ⊛ Cambiar cámara
- Visión trasera
- Indicador de daños

EL REY DE LAS CARRERAS

***TOCA WTC* fue uno de los mejores juegos de carreras** que aparecieron para PSone, combinando una conducción realista con buenos gráficos. En esta demo conduces un Alpha Romeo, en una carrera de dos vueltas contra 11 contrincantes o bien en una prueba por tiempo, donde pilotas a contrarreloj en Hockenheim. Se requiere un estilo de conducción agresivo y es enormemente gratificante apartar de la pista a un

TRUQUILLOS



PUESTA A PUNTO

Para obtener mejores resultados haz algunos retoques antes de la carrera. Sitúa el indicador de suspensión a tres grados del nivel más alto; el de anti-balanceo, a un grado; el de downforce, a un grado del nivel más bajo, y el de sensibilidad de frenos a la mitad. Luego pon la primera

DATOS GÉNERO: ***SHOOTER* EN PRIMERA PERSONA**

Quake II

CONTROLES

- Left analogue — Mirar
- ⊗, ⊛, ◎, ◎ — Moverse
- Disparar
- Saltar
- Cambiar armas

TRUQUILLOS



LÍATE A TIROS

En Quake el armamento lo es todo, así que tu primer objetivo será conseguir la escopeta que se te ofrece al principio. La encontrarás en el rincón izquierdo de la primera sala. Cárgala y líate a tiros.



ASUNTO DE AMETRALLADORAS

La ametralladora representa un grado más y es de vital importancia en esta demo. La encontrarás en la tercera sala, vigilada por dos Stroggs, encima de una caja. Sube las escaleras y retírala, allí estará. Necesitarás otras cajas para llegar hasta ella.

PERSECUCIÓN MORTAL

Quake II marcó un hito en los *shooters* en primera persona, y con la demo verás por qué. Pistolas enormes, tipos malos (los Stroggs) y enfrentamientos tremendos. *Quake II* es rápido, ruidoso y tiene una pinta fabulosa. Te ofrecemos un nivel para que te abras camino a balazos. Empiezas con una triste pistola, aunque pronto tendrás un pedazo de escopeta con la que encañonar al primer *cyborg* que se ponga pesado. Deberás dominar el arte de ponerte a cubierto y disparar con puntería si no quieres volver a empezar mil y una veces.

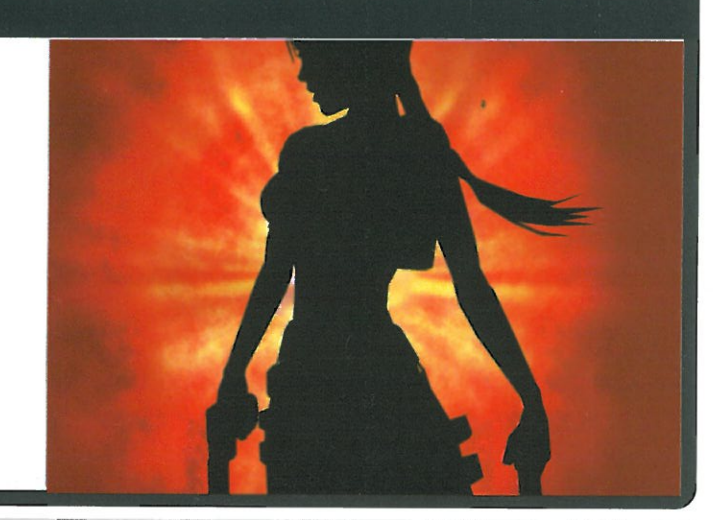
EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO
Selecciona el modo Time Trial y demuéstranos cuál es tu vuelta más rápida pilotando el coche que tú elijas.

LA PRUEBA
Queremos ver una foto de la pantalla en la que se vea **claramente** tu tiempo. Si no lo vemos bien, la prueba no vale. Tan sencillo como esto.

EL PREMIO
Recuerda que estos retos puntúan para el Libromón......y que además puedes llevarte una muñequita de Lara articulada, para celebrar su estreno en PS2, ahora que ya es inminente.



DATOS GÉNERO: **LUCHA** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **SONY** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 21, 10/10**



Tekken 3

CONTROLES

⊡	Puñetazo izquierda
△	Puñetazo derecha
⊗	Patada izquierda
◎	Patada derecha
→, →	Avanzar
←, ←	Retroceder
→, →, →	Correr
⊡, △, ⊗, ◎	Supercarga

VIVITO Y PATEANDO

La serie *Tekken* ha sido la punta de lanza de los juegos de lucha de PlayStation, y *Tekken 3* continua la saga. En esta demo puedes controlar a Eddy el *breakdancer* o a la monísima Xiaoyu. Los poco acostumbrados al juego conseguiréis algunos resultados rápidos aporreando el mando, pero el arte de *Tekken* está en aprender las distintas combinaciones de los controles. Os damos unas cuantas, pero hay muchas más.

TRUQUILLOS



COMBOS PARA EDDY

Patada Fuego ↑, ⊗, ◎
Patada resbaladiza ⊗, ◎
Samba →, ◎
Handstand copter →, ⊡, △, ◎

COMBOS PARA XIAOYU

Patada lateral →, ⊗
Storming flower ↙, ⊡
Flapping wings ↓, ⊡
Combo break ← + ⊡ + ⊗

DATOS **CONDUCCIÓN** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN: ***PSMag* 29, 9/10**



Driver

CONTROLES

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerar
△	Freno de mano
⊡	Freno/ Marcha atrás
◎	Burnout
[illegible], [illegible]	Bocina

CONDUCCIÓN CLANDESTINA

El juego que nos hizo entrar el gusanillo de ser policía secreta en plenos años setenta, imponer la ley de la calle y buscar las cosquillas al primero que se cruzara en nuestro camino está en esta demo. Se trata de un título con una trama genial y cinematográfica con 44 misiones. Incluye el nivel final más difícil jamás inventado. Nos encanta ¿para qué decir más? En esta demo tienes que huir de los polis en menos de un minuto. Peligro: es adictivo.

TRUQUILLOS



POR EL OTRO LADO

Eres más rápido, aunque no lo suficiente como para deshacerte de ellos en el escaso minuto de que dispones en este reto. La mejor manera de que no te pisen los talones es conducir lo más rápido que puedas por el carril contrario, esquivando el tráfico. Si se te da bien los policías se la pegarán contra otro coche y te saldrás con la tuya.





¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation Magazine (Edición oficial española de)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € (lo cual supone un ahorro de más de 30 €) y participar en la promoción vigente. (Europa: 85,00 € Resto del mundo: 116,00 €).

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P.: . . . .

Teléfono . . . .

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: . . . .

Caducidad: . . . .

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: . . . .

N.º: . . . . Población: . . . .

C.P.: . . . . Provincia: . . . .

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta: . . . .

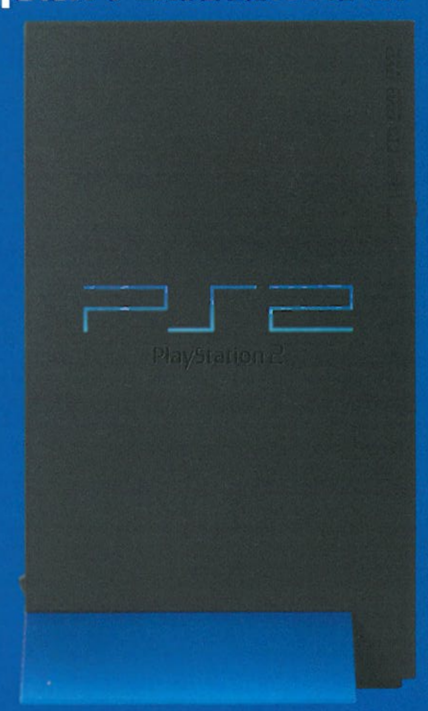
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

. . . ., a . . . . de . . . . . de 200. . .
(Población) (Fecha) (Mes)



Si lo haces durante los meses de abril, mayo y junio (Nº. 76, 77 y 78) participarás en el sorteo de ... ¡UNA PLAYSTATION 2!*



*Cortesía de Sony Computer Entertainment España.

Ganadores de una bolsa oficial PSone correspondiente a las suscripciones de enero, febrero y marzo (números 73, 74 y 75):

Sebastián Lorenzo, Oliana (Lleida)
David López, Valladolid
Katarina Kulikova, Silla (Valencia)
Emi Martínez, Viella (Lleida)
Alberto Sánchez, Colindres (Cantabria)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es



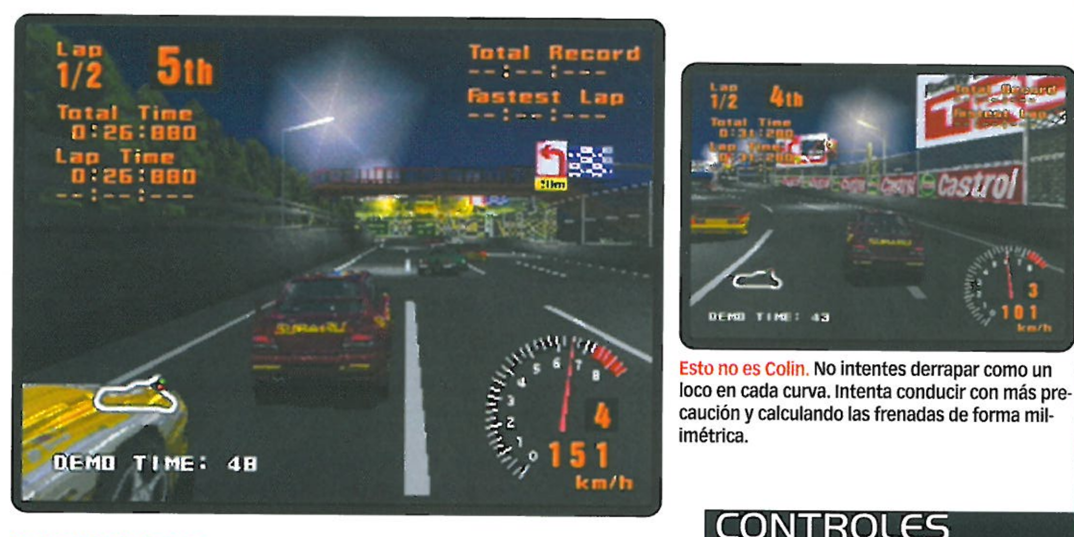
El súper Reto

DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

Y sigue y sigue. Mes tras mes, el primo del redactor jefe intenta establecer algún récord para que sus fieles seguidores (o *fieles enemigos*) intenten superarlo. Y, mes tras mes, lo superan. Realmente, ya no tenemos muy clara la utilidad de este primo que, últimamente es más *primo* que nunca. Pero somos piadosos y le concederemos más oportunidades para que siga demostrando que sirve para algo más que para comerse nuestros bocatas...

GRAN TURISMO ¡CONSIGUE EL MEJOR TIEMPO AL VOLANTE DE UN SUBARU!

«El objetivo es muy simple. Bueno, simple de explicar, pero complicado de conseguir. De entre los tres coches que te ofrecemos en la demo, elige el Subaru y lánzate a dar una vuelta en el circuito. Está claro que el primero que llegue a la meta y consiga el mejor tiempo, será el ganador. Ha sido fácil de contar verdad. Pues a ver quién es el guapo de conseguir uno de esos récords que quitan el hipo.»



Real como la vida misma. Gran Turismo marcó un antes y un después en los simuladores de conducción realistas

Esto no es Colin. No intentes derrapar como un loco en cada curva. Intenta conducir con más precaución y calculando las frenadas de forma milimétrica.

LOS TRUCOS DE MI PRIMO

Seguro que ya antes has jugado alguna vez a *Gran Turismo*. Y seguro que te habrás dado cuenta de que se trata de un juego especial, un juego que intenta emular de la forma más fiel posible la conducción real. Sabiendo eso de antemano, lo mejor es que no intentes conducir a lo *Colin McRae*, derrapando y saltando a cada diez metros. Intenta llevar el vehículo de forma inteligente y cerebral, calculando dónde tienes que acelerar y dónde tienes que frenar. Por cierto, ¿te has fijado que los coches no estropean cuando chocas? Pues aprovecha ese aspecto e intenta utilizar las paredes u objetos del circuito para no tener que frenar y rozar los lados de tu coche.

CONTROLES

Cruceta	Girar
⊗	Acelerar
◎	Freno de mano
△	Marcha atrás
◎	Freno
L1	Mirar atrás
L2	Bajar marcha
L3	Movimiento lateral a la izquierda

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Este mes el premio no es del todo material. Es decir, como esta prueba forma parte del *Libromón*, lo que vas a conseguir en esta ocasión serán puntos que, al final del campeonato (en diciembre), se sumarán. Quién más puntos consiga a final del año, se lleva unos premios que quitan el hipo, entre los cuales se incluye alguna que otra PlayStation2...

Sé el primero y conseguirás 10 puntos. Termina segundo y te daremos 6. 4 puntos serán para el tercero, 2 para el cuarto y 1 puntito para el quinto clasificado.



EL LIBRO *PSMAG* DE LOS RÉCORDS

Cada mes son más las cartas con vídeos y fotos que llegan a nuestra redacción; y cada mes son más los (y *las*, ¡ojito!) participantes en pugna por un premio. Es por esto y por las reiteradas preguntas con las que *aturulláis* al señor Lourido sobre si este libro evolucionaría a Libromón, o sobre cuando os regalaríamos una PS2, que hemos decidido dar un giro a esta sección... emoción, intriga, dolor de barriga...

Reunidos por un lado, el primo del redactor jefe y el resto de la redacción por el otro, se ha acordado que a partir del próximo número dé comienzo un torneo muy especial, al que bautizaremos como *Libromón*; por el cual podréis obtener premios muy suculentos... y que muchos hace tiempo que nos venís pidiendo. El *Libromón* recogerá mes a mes, durante un año, las puntuaciones obtenidas por **los cinco primeros clasificados del Súper Reto** del mes. Los puntos se repartirán de la siguiente manera:

Primer clasificado .... 10 puntos
Segundo clasificado .... 6 puntos
Tercer clasificado .... 4 puntos
Cuarto clasificado .... 2 puntos
Quinto clasificado .... 1 punto

En cada número de *PSMag* encontrarás la clasificación del mes correspondiente y también la general, en la que se irán acumulando los resultados. A finales de 2003 terminará esta primera edición del *Libromón* y los tres primeros clasificados se llevarán un lote de premios que contiene... *¡tacháááán!*



LOS LOTES

PRIMER PREMIO: Una PS2 y unos altavoces XPS 210 de Thrustmaster, compuesto por un subwoofer de 30 vatios de potencia y dos altavoces periféricos de 10 vatios.

SEGUNDO PREMIO: Una PS2 y un FLIGHT STICK TOP GUN FOX 2 PRO de Thrustmaster, compatible con PlayStation, PSone y PS2 y valorado con una puntuación de 9/10 en *PSMag* 68.

TERCER PREMIO: Una PSone con pantalla oficial LCD



LLEGA LA PRIMERA QUE LOS ALTERA



Otro mes que se ha ido y las clasificaciones están más reñidas que nunca. Los retos *pequeños* de este mes han tenido a dos protagonistas ya habituales de esta sección y a un nuevo concursante que le ha robado vilmente el primer puesto a **Miguel Ángel Izquierdo** en el reto de *Virtual Sea Monkeys*. Amigo **Miguel,** ¿qué te pasa? Vamos, hombre, un experto del dual shock como tu no puede permitir que un novato como **Juan Carlos Ezquerro** te robe un reto de estas características. Por el otro lado, tenemos que felicitarte **Juan Carlos** por haber derrotado a toda una eminencia del Libromón como es **Miguel.**

El reto de *WRC Arcade* tiene como campeón a Christian Agulló, que no sólo se dedica a ganar retos cada mes, si no que también suma puntos mes tras mes en el súper reto. Pero pisándole los talones tiene a **Sergio Bañó,** que tampoco anda del todo mal en la clasificación general del súper reto.

Y, como no podía ser de otra forma, el último reto *menor* tiene de ganador a **Sergio Bañó.** Por algo será que va primero en los súper retos, ¿no?

Y llegamos a la parte más interesante de esta sección, el Libromón. El líder destacado es el mismo del mes pasado, o sea, el señor **Sergio**. Pero no te confíes, chaval, porqué tienes a **Christian** justo detrás, a solo 4 puntos y a **Miguel Ángel Izquierdo** en tercera posición a solo 10 puntitos de nada.

Todavía no hemos llegado al ecuador de esta épica lucha de puntos y, la cosa promete ponerse muy seria en los próximos meses. ¿Tendréis el valor suficiente para seguir en lo más alto del podio? Ánimo chicos...

FORMULA ONE ARCADE

EL MÁS RÁPIDO

1º POSICIÓN

JUAN RODRIGUEZ	*Caudete, Alicante*
CECILIA NAVARRO	*Elda, Alicante*
SERGIO BAÑÓ	*Lugo*
LUCÍA LÓPEZ	*Murcia*
CHRISTIAN AGULLÓ	*Villena, Alicante*
SENÉN LOUREIRO	*Porriño, Pontevedra*

Porcentajes: 100%

2. 98%	Alejandro Arroyo	*Palma de Mallorca, Baleares*
3. 85%	Juan Carlos Ezquerro	*Logroño, La Rioja*
4. 80%	Miguel Angel Izquierdo	*Andújar, Jaén*
5. 78%	Ignacio López	*Alicante*

AMAZING VIRTUAL SEA MONKEYS

EL MÁS PUNTERO

JUAN CARLOS EZQUERRO
Logroño, La Rioja
Puntos: 44.480

2. 23.100	M. Ángel Izquierdo	*Andújar, Jaén*

FIRE BUGS

EL MÁS RÁPIDO

SERGIO BAÑÓ
Lugo
Tiempo: 0:00.26

2. 0:00.30	Christian Agulló	*Villena, Alicante*
3. 0:00.80	M. Ángel Izquierdo	*Andújar, Jaén*
4. 0:00.73	Ignacio López	*Alicante*
5. 0:03.28	Senén Loureiro	*Porriño, Pontevedra*

WRC ARCADE

EL MÁS RÁPIDO

CHRISTIAN AGULLÓ
Villena (Alicante)
Tiempo: 2:26.56

2. 2:33.61	Sergio Bañó	*Lugo*
3. 2:34.39	Juan Carlos Ezquerro	*Logroño, La Rioja*
4. 2:36.57	Jordi Juves	*Sort, Lérida*
5. 2:45.66	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar, Jaén*

LIBROMÓN

CLASIFICACIÓN MENSUAL

MAYO 2003

1º	JUAN RODRIGUEZ	10 PTS
	CECILIA NAVARRO	10 PTS
	SERGIO BAÑÓ	10 PTS
	LUCÍA LÓPEZ	10 PTS
	CHRISTIAN AGULLÓ	10 PTS
	SENÉN LOUREIRO	10 PTS
2º	ALEJANDRO ARROYO	6 PTS
3º	JUAN CARLOS EZQUERRO	4 PTS
4º	MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO	2 PTS
5º	IGNACIO LÓPEZ	1 PTS

CLASIFICACIÓN GENERAL

1º	SERGIO BAÑÓ	26 PTS
2º	CHRISTIAN AGULLÓ	22 PTS
3º	ALEJANDRO ARROYO	16 PTS
4º	MIGUEL A. IZQUIERDO	13 PTS
5º	RAFAEL VICO	10 PTS
	ARTURO BLANCO	10 PTS
	JUAN RODRIGUEZ	10 PTS
	CECILIA NAVARRO	10 PTS
	LUCÍA LÓPEZ	10 PTS
	SENÉN LOUREIRO	10 PTS
6º	JOAQUÍN BERMÚDEZ	8 PTS
7º	IGNACIO LÓPEZ	5 PTS
8º	MIGUEL ADROVER	4 PTS
	JUAN CARLOS EZQUERRO	4 PTS
9º	MOUNIR BOUTAOUR	3 PTS

CUPÓN

IMPORTANTE: INDICA EN UN PAPEL TUS RÉCORDS Y MÁNDALO CON LA CINTA O LAS FOTOS

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS.* He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ Metal Gear Solid
- ☐ Tomb Raider
- ☐ Toca
- ☐ Gran Turismo

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona

Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

____

DIRECCIÓN ____________________

____

____

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

PS Mag ANTERIORES

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

64



CD 64: Con demos jugables de Metal Gear Solid, C-12: Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Football Quiz, Broken Sword 2: The smoking mirror, Robot Ron, Yeroziana, Pong, 40 Winks y Rocks 'N' Gems

65



CD 65: Con demos jugables de Rayman Rush, Rollcage Stage II, Metal Gear Solid: Special Missions, Alone in the Dark IV: The new nightmare, Star Trek: Invasion!, Intelecos: RaceMania, Alfred Chicken, Mr Driller, Total Soccer y Sphere

66



CD 66: Con demos jugables de Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, La Pantera Rosa, Driver, The Italian Job, World's Scariest Police Chases, Micro Machines V+, Rayman Rush, Shroud, A dog's tale y Sam The Boulder Man

67



CD 67: Con demos jugables de Formula One 2001, Spider-Man, Marranos en guerra, Opera of Destruction, Jonah Lomu Rugby, Mat Hoffman's Pro BMX, Adventure Game, Syphon Filter 2 y Dowe. Además, vídeos de Delta Force: Urban Warfare y Stuart Little 2

68



CD 68: Con demos jugables de Sky Sports Quiz Season'02, The Rooks, Ace Combat 3, Tenchu 2, Kula World, WWF SmackDown!, Tekken 3, Jedi Power Battles, Dead or Alive, Bloody Roar 2, Gravitation, Rocks 'N' Gems, Total Soccer y Robot Ron

69



CD 69: Con demos jugables de Formula One Arcade, Stuart Little 2, The amazing virtual sea-monkeys, TOCA WTC, Gran Turismo 2, C-12: Resistencia Final, El libro de la selva, Pipe Mania 3D. Juegos yaroze completos: Clone, Pushy II y Between the Eyes. Además, vídeos de Firebugs y Stuart Little 2. ¡Y descar en tu tarjeta de memoria los mejores trucos!

70



CD 70: Con demos jugables de The Italian Job, Spyro: El año del dragón, Looney Tunes: Perro y Lobo, Bust a Groove, B-Movie, Theme Hospital, Crash Bandicoot 3, Monstruos, S.A., Quake III, más tres juegos completos yaroze y vídeo de World Rally Championship Arcade.

71



CD 71: Con demos jugables de Fire Bugs, Spider- Man: Enter Electro, Atlantis: The lost empire, Music 2000, Colin McRae 2.0, Gunfighter, Silent Bomber, Comand and Conquer, Legend of Dragoon y tres juegos yaroze completos.

72



CD 72: Demos jugables de Fire Bugs, Lilo & Stitch, Bugs Bunny & Taz: En la espiral del tiempo, Tony Hawk's Pro Skater 2, Monstruos S.A., ISS Pro Evolution 2, Crash Team Racing, Everybody's Golf 2 y Tomb Raider: The last revelation. Además, vídeos de Dancing Stage Party Edition y El planeta del tesoro. ¡Y descárgate trucos de los mejores juegos del universo PlayStation!

73



CD 73: WRC Arcade, Dancing Stage Party Edition, El planeta del tesoro, Pink Panther: Pinkadelic Persuit, Marranos en Guerra, Dave Mirra Freestyle Pro BMX, Crash Bash, Populous: El principio, Devil Dice, Die Hard Trilogy y tres juegos yaroze completos.

74



CD 74: Con demos jugables de Jinx, Dancing Stage Party Edition, ISS Pro Evolution Soccer 2, Worms World Party, Quake II, Eagle One, Toy Story Racer, Tony Hawk's Skateboarding, Star Trek: Invasion! y 17 títulos yaroze completos.

75



CD 75: Con demos jugables de El Planeta del Tesoro, Stuart Little 2, Formula One Arcade, Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, WRC Arcade, Rayman Rush, Dancing Stage Party Edition, Lili & Stitch: Problemas en el paraíso, Fire Bugs, The Amazing Virtual Sea Monkeys y Monstruos, S.A.

76



CD 76: Con demos jugables de Jinx, Syphon Filter 2, V-Rally 2, Theme Hospital, Colony Wars: Red Sun, Mr. Driller, CoolBoarders 3, Dancing Stage Party Edition, El Planeta del Tesoro, trucos para descargarte de 10 de los mejores juegos de PSone y un vídeo sobre cómo se hizo el nuevo Hugo.

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € cada uno
(+ 2,70 €. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐	17 ☐	18 ☐	19 ☐	20 ☐	21 ☐	22 ☐	23 ☐	24 ☐	25 ☐	26 ☐	27 ☐	28 ☐	29 ☐
30 ☐	31 ☐	32 ☐	33 ☐	34 ☐	35 ☐	36 ☐	37 ☐	38 ☐	39 ☐	40 ☐	41 ☐	42 ☐	43 ☐
44 ☐	45 ☐	46 ☐	47 ☐	48 ☐	49 ☐	50 ☐	51 ☐	53 ☐	54 ☐	55 ☐	56 ☐	57 ☐	58 ☐
59 ☐	60 ☐	61 ☐	62 ☐	63 ☐	64 ☐	65 ☐	66 ☐	67 ☐	68 ☐	69 ☐			

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

GANADORES DE UN JUEGO JINX (concurso *PSMag* 75, ganadores *PSMag* 77)

1.- Inma Melchor Román
(Vilches) Jaén
2.- Belén Velasco Eguiazu
(Eibar) Guipúzcoa
3.- J. Manuel Maqueda Sánchez
Ávila
4.- Mª Jesús Vaquero Sanz
(El Espinar) Segovia
5.- Carlos Zarzo Torralba
(Manises) Valencia
6.- Carmen Mª Basabé Cabezuelo
(Xirivella) Valencia
7.- Isaac Alonso Villegas
(Ribesalbes) Castellón de la Plana
8.- Juan Navarro Barriuso
(Logroño) La Rioja
9.- Miguel Ángel Gil Sánchez
(Brea de Aragón) Zaragoza
10.- Silvia Escobar Luis
Madrid

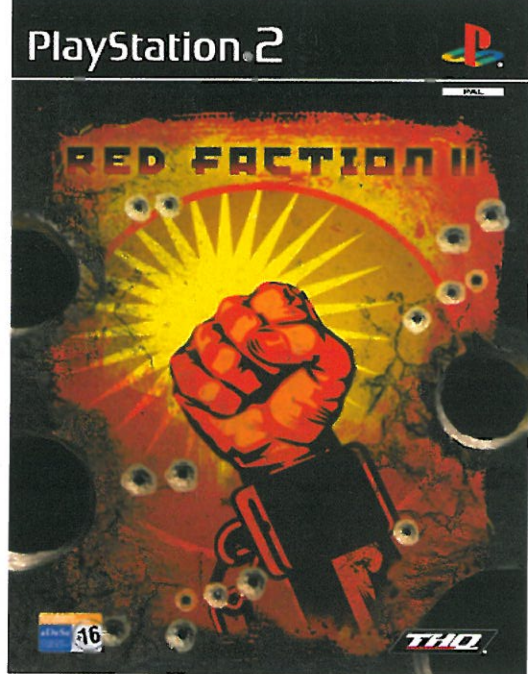
GANADORES DE UN JUEGO RED FACTION 2 (concurso *PSMag* 74, ganadores *PSMag* 77)

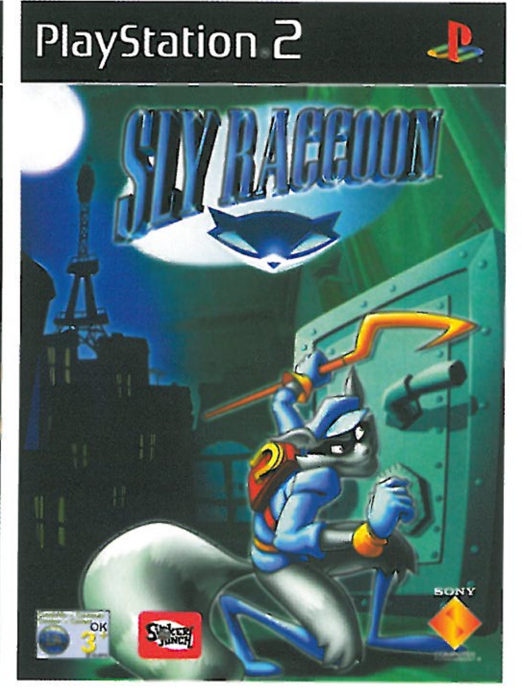
1.- Miguel Cánovas Rivas
(Navarcles) Barcelona
2.- Alonso Cuellas Baez
(Villafranca de los Barros) Badajoz
3.- Belén Romero
(Nanclares de Oca) Álava
4.- Rubén López Hidalgo
(Perales del Río) Madrid
5.- José Luis Daza
(Mataró) Barcelona
6.- David Hormiga Sánchez
(Los Silos) Santa Cruz de Tenerife
7.- Diego Rodríguez Fernández
Burgos
8.- David Mansegosa Royo
(Tordera) Barcelona
9.- Gorka Holguín Olivenza
(Eibar) Guipúzcoa
10.- Juan C. Brullas
Barcelona

GANADORES DE UN JUEGO SLY RACCOON (concurso *PSMag* 74, ganadores *PSMag* 77)

1.- Severino Serrano Seuana
Alicante
2.- Sonia Pérez Sánchez
(Ripollet) Barcelona
3.- Raúl Martín Aparicio
Leganés (Madrid)
4.- Oriol Marty Blanco
(Matadepera) Barcelona
5.- Juan Jesús Alba Galvín
Cádiz
6.- José Andrés Rodríguez Fernández
(Elche) Alicante
7.- Manuel Custodio Marcos
Madrid
8.- Alejandro Salamanca
Pamplona
9.- Jaime Lorenzo Días-Flores
Santa Cruz de Tenerife
10.- Paloma Domingo Rama
(Almàssera) Valencia







LAS MEJORES GUÍAS OFICIALES DE ESTRATEGIA



consigue las guías oficiales a precio de portada, más gastos de envío (2.70 €)

Deseo recibir los siguientes ejemplares: Stuntman ☐ Turok ☐ Oni2 ☐ Mario ☐

Nombre y apellidos: .... Dirección: ....

Población: .... Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ☐☐ / ☐☐ Firma:

Remite este cupón por carta o fax a:

MC
MC EDICIONES

MC Ediciones S.A.
Passeig de Sant Gervasi, 16-20
08022 BARCELONA
Fax: 93 254 12 59
o envía tus datos a: suscripciones@mcediciones.es

VEN A CONOCER DAILY PRICE

ALCALÁ DE HENARES - DISFRAZ
Beatas, 2 - Madrid

ALCALÁ DE HENARES - DISFRAZ
C.C. La Dehesa - Madrid

ALCORCÓN - CADENA IMPACT
Timanfaya, 6 (post.) - Madrid

ALICANTE - PARAÍSO DIGITAL
Foguerer, 22 - Alicante

ALICANTE - PARAÍSO DIGITAL II
Aries, 7 - Alicante

ALMERÍA - FILMAÑAS
Avda. de la Estación, 7 - Almería

ARANDA DUERO - MUSICAL JOYMI
Pz.Constitución,1 - Burgos

ARRECIFE - LUNA RECORDS
Alférez Cabrera Tavío, 10 - Lanzarote

ARROYO DE LA MIEL - CINE OCIO LA PALOMA
Camino del Prado, s/n - Málaga

ÁVILA - V.C. IMAGEN
Avda. José Antonio, 16 - Ávila

BADAJOZ - DAILY PRICE BADAJOZ
Virgen de Guadalupe,22 - Badajoz

BANYOLES - V.C. VICTORIA
Álvarez Castro, 7 - Girona

BARAKALDO - MUSIDISK
La Bondad, 5 - Bizkaia

BARAÑAIN - CINEMA OCIO II
Avd. Pamplona, 16 - Pamplona

BARCELONA - J.T. CINEBANK
Gran Vía. Corts Catalanes, 437 - Barcelona

BENETUSSER - VIDEOTECA WEEKEND
Cami Nou, 90 - Valencia

BENIDORM - NEW FACTORY VIDEO
Ruzafa, 18 - Alicante

BILBAO - VIDEOPOLIS IV
Alda. S.Mamés, 40 - Vizcaya

BURGOS - SESIÓN CONTINUA III
Fco. Grandmontagne, 15 - Burgos

CALELLA - MUSIC WORLD
Frederic Matas Rodas, 9 - Barcelona

CASTELLÓN DE LA PLANA - CLASSIC AUDIO
Colón, 4 - Castellón

CIUTADELLA - OCIO MENORCA
Moceen J. Salord i Farnés, 33 - Menorca

GÁLDAR - DAILY PRICE GÁLDAR
Santiago de los Caballeros, 7 - Las Palmas

GANDÍA - DELTA DISCOS
S.Fco. de Borja, 7 - Valencia

GAVÁ - MAGIC VÍDEO
Pi y Margall, 7 - Barcelona

GETAFE - IMPACT GETAFE
Barraquer, 1 - Madrid

GRANADA - DISCOCINTA
Abén Humeya,1 - Granada

GRANADA - V.C. AMÉRICA
Av. América, 51 - Granada

IBIZA - DELTA DISCOS
Cruz, 32 - Baleares

JAÉN - PIONEROS
Av. Granada, 7 - Jaén

LA LAGUNA - PATO DISCO II
La Carrera, 52 - Tenerife

LAS ARENAS - VELLIDO
Las Mercedes, 20 - Vizcaya

LAS PALMAS G. C. - CENTRAL DAILY PRICE
Montevideo, 56 - Las Palmas

LAS PALMAS G. C. - DAILY PRICE
Tomás Morales, 27 - Las Palmas

LINARES - RISCOS ANIMACIÓN
Cid Campeador, 12 - Jaén

LOS CRISTIANOS - DISCOS SIREX
Av.Suecia, s/n. Edif.Chayofita, - S/C Tfe

LUCENA - FUN DIGITAL
San Pedro, 42 - Córdoba

MADRID - MEDIA OCIO MADRID
Pza. Olavide, 10 - Madrid

MADRID - DISFRAZ
Estación Metro Atocha-Renfe L.8 - Madrid

MADRID - V. C. SPRINT VIDEO
Avda. Pablo Neruda, 66 - Madrid

MADRID - SPRINT VIDEO II
Belianes, 30 - Madrid

MÁLAGA - V.C. EL TORCAL
José Palanca, 1 - Málaga

MÁLAGA - VIDEO VIP
Avda. J. Sebastián Elcano, 154 - Málaga

MARBELLA - V.C. ALCINE
Avda. Miguel Cano, 5 - Málaga

PAMPLONA - V. C. CINEMA
Martín Azpilicueta, 13 - Pamplona

PLAYA DEL INGLÉS - DISJACKEY
Av. Tirajana, 21 - Las Palmas

PORTUGALETE - VIDEOPOLIS III
Correos, 5 - Vizcaya

S. FERNANDO - CANADIAN CENTER
Arenal, 13 - Cádiz

S. SEBASTIÁN - FRUDISK
Miracruz, 6 - Guipúzcoa

SALAMANCA - VIDEO SHANGHAI
Avda. Alfonso IX, 47 - Salamanca

SALAMANCA - V. C. LÍDER
Pza. de la Fuente,2 - Salamanca

SANTANDER - V.C. HOLLYWOOD
Vargas, 57 - Cantabria

SANTANDER - DISCOPOLIS
Rualasal, 14 - Santander

SANTIAGO - DISKOPOLIS
República del Salvador, 10 - Santiago

SANTUTXU - VIDEOPOLIS II
Iturriaga, 98 - Vizcaya

STA. CRUZ DE TENERIFE - PATO DISCO
Rambla de Pulido, 71 - Sta. Cruz de Tenerife

STA. CRUZ DE TENERIFE - DAILY PRICE STA. CRUZ
Leoncio Rodríguez, 37 - Sta. Cruz de Tenerife

TALAVERA - FAN RECORDS
Greco, 1 - Toledo

TELDE - DAILY PRICE TELDE
Gago Coutinho,3 - Las Palmas

VALDEMORO - DAILY PRICE VALDEMORO
Pº de la Estación, 12 - Madrid

VALENCIA - DISCOCENTRO
Ruzafa, 41 - Valencia

VALLADOLID - SESIÓN CONTÍNUA
Canterac, 23 - Valladolid

VALLADOLID - SESIÓN CONTINUA II
Lope de Rueda, 1 - Valladolid

VECINDARIO - DAILY PRICE VECINDARIO
Av.de Canarias, 202 - Las Palmas

VIGO - ELEPÉ
Dr. Cadaval, 35 - Pontevedra

VILADECANS - DAILY PRICE VILADECANS
Av. Miramar, 11 - Barcelona

GUÍAS OFICIALES

LA SOLUCIÓN DEFINITIVA A TODOS TUS «PROBLEMAS»















consigue las guías oficiales a precio de portada, más gastos de envío (2.70 €)



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

PlayStation®2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ (499pts.) URGENTE: 6€ (998pts.)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DEL CAMBIO
- $ COMPRAVENTA USADOS
- JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
☎ 967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
☎ 967 34 04 20

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
☎ 93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00

NUEVA APERTURA!! **CÁDIZ**
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
☎ 977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA ☎ 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
☎ 94 418 01 08

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES




PLAYSTATION2 BÁSICA	PS2 + THE GETAWAY	PS2 + KINGDOM HEARTS	PS2 + PRIMAL	PS2 + MOTO GP3	PS2 + ENTER MATRIX
249€	259€	259€	259€	cons.	cons.

HAZ TU RESERVA

¡¡Y AHORA POR 40€ MÁS LLÉVATE CON CUALQUIER PACK PLAYSTATION2 EL JUEGO SPLINTER CELL!!




DUAL SHOCK 2	MEMORY 8Mb PS2	MEMORY 8Mb 2x1	MANDO DVD SONY	DUAL SHOCK UPXUS	MANDO INALAMBRICO	STAD VERT/ HORIZ
TRES COLORES 30€	29€	44€	30€	20€	59€	10€

VOLANTE SPEEDSTER 2	GUNSTATION 2	SCORPION 100Hz	CABLE RGB/DVD	VGA BOX	SISTEMA DOLBY 5.1	MULTITAP PS2 SONY
79€	29€	49€	15€	69€	239€	45€




DEVIL MAY CRY 2	ENTER THE MATRIX	MOTO GP3	RESIDENT EVIL DEAD AIM	SILENT HILL 3	TOMB RAIDER: AoD
+MINIGUIA DE REGALO 65€	HAZ TU RESERVA 64€	HAZ TU RESERVA 59€	HAZ TU RESERVA 65€	59€	HAZ TU RESERVA 59€





BLOODRAYNE	DEF JAM VENDETTA	FINAL FANTASY X	GALERIANS: ASH	GT CONCEPT	GTA VICE CITY	GTA III
59€	65€	29€	59€	29€	64€	36€




GUILTY GEAR X2	INDIANA JONES	ISS3	LOS SIMS	MARK OF KRI	MGS2 SUBSTANCE	MIDNIGHT CLUB 2
59€	65€	59€	65€	59€	59€	64€





NBA 2K3	NBA STREET VOL2	PRIMAL	PRO BEACH SOCCER	RTX RED ROCK	RYGAR	SHINOBI
59€	65€	59€	HAZ TU RESERVA 54€	62€	54€	59€








SPIDERMAN	SPLINTER CELL	TENCHU 3	VEXX	WAR OF MONSTERS	WOLFENSTEIN	X2 WOLVERINE REV.
29€	59€	59€	59€	59€	HAZ TU RESERVA 59€	59€




DBZ UB 22	FINAL FANTASY ORIGINS	GTA COLLECTORS ED.	LILO & STITCH	ONE PIECE GRAND BATTLE	PROEVOLUTION SOCCER 2	YU-GI-OH!
29€	29€	29€	19€	29€	29€	29€